

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BUKU SENI BUDAYA DAN  
KETERAMPILAN (SBK) KELAS IV SD/MI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**INDAH KUSUMADEWI**  
**NPM :1411100270**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN**  
**LAMPUNG**  
**1440H/2019**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BUKU SENI BUDAYA DAN  
KETERAMPILAN (SBK) KELAS IV SD/MI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Oleh:  
**INDAH KUSUMADEWI**  
**NPM :1411100201**  
**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I: Ida Fiteriani, M.Pd**  
**Pembimbing II: Anton Tri Hasnanto, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN**  
**LAMPUNG**  
**1440H/2019**

## ABSTRAK

Seni budaya dan keterampilan merupakan mata pelajaran yang wajib dijenjang pendidikan. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan pada materi seni rupa dapat menumbuhkan kreatifitas peserta didik. Penelitian yang dilakukan di MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan dan MIN 6 Jati Agung Lampung Selatan mendapati bahwa bahan ajar buku seni rupa untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan belum ada di kedua sekolah tersebut. Sehingga tidak sedikit peserta didik yang ingin tahu dengan bahan ajar tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar buku seni rupa untuk mata pelajaran budaya dan keterampilan yang dirancang secara khusus sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) mengadaptasi dari *Borg and Gall*. Penelitian ini dibatasi pada tujuh tahapan yaitu 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain Produk, 4) Validasi desain, 5) revisi produk, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, karena keterbatasan waktu dan biaya dalam penelitian ini sehingga langkah-langkah penelitian hanya dilaksanakan sampai 7 tahap. Instrumen penelitian dalam penelitian ini menggunakan angket dengan format respon lima poin dari skala *Likert*. uji coba skala kecil dilakukan dengan 12 peserta didik di MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan dan uji coba skala besar atau uji lapangan dilakukan pada 30 peserta didik di MIN 6 Jati Agung Lampung Selatan.

Hasil penelitian ini yaitu bahan ajar buku seni rupa untuk mata pelajaran seni budaya dan keterampilan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran. Penilaian beberapa validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, skor rata-rata yang diperoleh ahli materi adalah 85,62%, ahli bahasa 84,44%, ahli media 85,30%. Kemenarikan media pembelajaran berdasarkan uji kelompok kecil dilakukan pada 12 peserta didik mendapat skor rata-rata 83,05%, pada uji coba lapangan yang dilakukan pada 30 peserta didik mendapat skor 84,24%. Dari data-data tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar buku seni rupa Sangat layak digunakan.

Kata Kunci: *Research and Development*, bahan ajar buku seni rupa, Seni Budaya dan Keterampilan.





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260**

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BUKU SENI BUDAYA  
DAN KETERAMPILAN (SBK) KELAS IV DI SD/MI**

**Nama : Indah Kusumadewi  
NPM : 1411100201  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

**Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Ida Fiteriani, M.Pd**

**NIP. 19820624 201101 2 004**

**Anton Tri Hasyanto, M. Pd.**

**NIP. -**

**Mengetahui  
Ketua Prodi PGMI**

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd  
NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul, ” **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BUKU SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN (SBK) KELAS IV DI SD/MI**”, disusun oleh **INDAH KUSUMADEWI**, NPM:1411100201, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diuji dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: Kamis 03 Oktober 2019 pukul 08:00 – 10:00 WIB.

**TIM PENGUJI**

**Ketua** : **Syofnidah Ifrianti, M.Pd**

(.....)

**Sekretaris** : **Hasan Sastra Negara, M.Pd**

(.....)

**Penguji Utama** : **Nurul Hidayah, M.Pd**

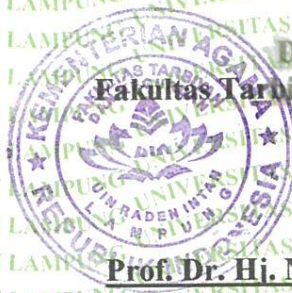
(.....)

**Penguji Pendamping I** : **Ida Fiteriani, M.Pd**

(.....)

**Penguji Pendamping II** : **Anton Tri Hasnanto, M.Pd**

(.....)



**Delan**  
**Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**  
**NIP. 196408281988032002**



## MOTTO

وَلَقَدْ جَعَلْنَا فِي السَّمَاءِ بُرُوجًا وَزَيَّنَّاهَا لِلنَّاظِرِينَ ﴿١٦﴾

Artinya:

*“dan Sesungguhnya Kami telah menciptakan gugusan bintang-bintang (di langit) dan Kami telah menghiasi langit itu dan menjadikannya terasa indah bagi yang memandang (Nya)”.*

*(QS: Al-Hijr Ayat:16).<sup>1</sup>*



---

<sup>1</sup> Al-Qur'an dan Terjemahan Kementerian Agama Republik Indonesia, Bandung:CV Mirajkhazanah Ilmu, 2013.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah seiring rasa Syukur kehadiran Allah SWT dan teriring sholawat dan salam Kepada Nabi Muhamad SAW, serta dengan kerendahan hati, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Ayahku bambang suwardi dan ibuku khoiriyah yang telah banyak berjuang dan mendo'akan untuk keberhasilanku, terimakasih untuk do'a yang selalu mengiringi setiap langkahku.
2. Ibuku misliyati S.Pd.i yang telah memberikan motivasi untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Saudara perempuanku Miftakhul Karimah dan Defi Kistiani yang mendoakan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Almamater UIN Raden Intan Lampung.



## **RIWAYAT HIDUP**

Indah KusumaDewi lahir di Tanjung Seneng Bandar Lampung pada tanggal 23 juni 1996, anak kedua dari tiga bersaudara putri Bapak Bambang Suwardi dan Ibu Khoiriyah.

Pendidikan penulis diawali di SDN 2 Marga Agung Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan pada tahun 2008. Melanjutkan pendidikan di MTS Al-Hidayah selesai pada tahun 2011. Dan melanjutkan pendidikan di SMA Sunan Kali Jaga Jati Agung Lampung Selatan dan selesai pada tahun 2014.

Tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi sebagai mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.





## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya berupa ilmu pengetahuan, kesehatan dan petunjuk, sehingga skripsi dengan judul ” *Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya Dan Keterampilan (SBK) Kelas IV MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan*” dapat terselesaikan. Sholawat serta salam disampaikan kepada Nabi Muhamad SAW, para para sahabat dan pengikut-pengikut yang setia.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi program Strata Satu (SI) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Atas bantuan semua pihak dalam proses penyelesaian skripsi ini, tak lupa dihaturkan terimakasih sedalam-dalamnya. Secara rinci ungkapan terimakasih itu saya sampaikan kepada:

1. Prof. Dr.H. Nirva Diana,M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Syofnidah Ifrianti, M.Pd, selaku ketua jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah UIN Raden intan lampung.
3. Ida fiteriani, M.Pd dan Anton Tri Hasnanto, M.Pd selaku pembimbing I dan II yang telah mengarahkan dan membimbing penulis sehingga penulisan skripsi ini selesai.

4. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis dan juga para staf kasubag yang telah banyak membantu untuk terselesainya skripsi ini.
5. Staf Perpustakaan Pusat dan Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung. Terimakasih sudah membantu dan menyediakan buku-buku sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi.
6. Sahabat-sahabatku tecinta kelas D, Febie Pandesty, Dian Vita Sari, Kamroni dan sempun. Terimakasih sudah membantu dan menyemangati dalam penulisan skripsi ini.
7. Ibu listiani S.Pd.I selaku kepala MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu, semoga kita selalu terikat dalam Ukuwah Islamiyah.

Selanjutnya dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya akan adanya kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, Soleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi diri penulis pribadi dna berguna bagi bangsa dan agama.

**Bandar lampung,                      Juni 2019**

**Penulis**

**Indah KusumaDewi**  
**NPM. 1411100201**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
ABSTRAK .....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
RIWAYAT HIDUP .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Stratifikasi Produk.....	8
G. Manfaat .....	9

## **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Bahan Ajar .....	11
1. Pengertian Bahan Ajar .....	11
2. Jenis Bahan Ajar .....	13
3. Fungsi Bahan Ajar.....	13
4. Aspek Penilaian Dalam Pembuatan Bahan Ajar .....	14
B. Buku Saku Sebagai Bahan Ajar .....	15
1. Pengertian Buku Sebagai Bahan Ajar .....	15

2. Fungsi Bahan Ajar Buku .....	15
3. Kegunaan Bahan Ajar Buku .....	15
C. Pendidikan Seni .....	16
1. Pengertian Pendidikan Seni .....	16
2. Konsep Pendidikan Seni .....	16
3. Ruang Lingkup Pendidikan Seni .....	17
4. Kompetensi Hasil Belajar Seni .....	18
5. Manfaat Seni Dalam Pendidikan .....	19
6. Tujuan Pembelajaran Seni di Sekolah Dasar .....	19
D. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) .....	20
1. Pengertian Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) .....	20
2. Hakikat Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) .....	21
3. Tujuan Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) .....	22
E. Perlunya Pendidikan Seni Rupa .....	23
F. Karakteristik Peserta didik SD/MI .....	24
G. Penelitian Yang Relevan .....	25
H. Kerangka Berfikir .....	27

### **BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....**

A. Model Penelitian Dan Pengembangan .....	29
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	30
1. Potensi dan Masalah .....	31
2. Pengumpulan Data .....	32
3. Desain Produk .....	32
4. Validasi Produk .....	33
5. Revisi Desain .....	33
6. Uji Coba Produk .....	34
7. Revisi Produk .....	34
C. Instrumen Pengumpulan Data .....	35
a. Observasi .....	40
b. Angket .....	40
c. Wawancara atau Interview .....	41
d. Dokumentasi .....	41
D. Teknik Analisis Data .....	42

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....**

A. Hasil Pengembangan Buku Seni Rupa .....	44
1. Potensi dan Masalah .....	44
2. Pengumpulan Data .....	45



3. Desain Produk .....	46
4. Validasi Desain .....	50
5. Perbaikan Desain.....	55
6. Uji Coba Produk.....	73
7. Revisi Produk .....	75
B. Pembahasan.....	76
1. Analisis Validasi Ahli Materi.....	76
2. Analisis Validasi Ahli bahasa .....	77
3. Analisis Validasi Ahli Media .....	77
4. Uji Coba Produk.....	78
5. Kelebihan Dan Kekurangan Produk Buku Seni Rupa .....	78

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....**

A. Kesimpulan .....	80
B. Saran .....	81

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian .....	35
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Ahli Materi .....	37
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Untuk Ahli Media .....	38
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Guru.....	39
Tabel 3.5 kisi-kisi instrumen tanggapan peserta didik.....	39
Tabel 3.6 Praskon Analisisinstrumen Validasi .....	42
Tabel 3.7 Kriteria Validasi Kelayakan.....	42
Tabel 4.1 Hasil Validasi Tahap I Ahli Materi.....	56
Tabel 4.2 Hasil Validasi Tahap II Ahli Materi .....	58
Tabel 4.3 Hasil Valiasi Tahap I Ahli Bahasa.....	60
Tabel 4.4 Hasil Validasi Tahap II Ahli Bahasa.....	62
Tabel 4.5 Hasil Validasi Tahap I Ahli Media.....	64
Tabel 4.6 Hasil Validasi Tahap II Ahli Media.....	65
Tabel 4.7 Saran dan Maukan Terhadap Bahan Ajar .....	67
Tabel 4.8 Perbaikan Pada Penulisan .....	67
Tabel 4.9 Hasil revisi .....	68
Tabel 4.10 Revisi Produk dari Ahli Bahasa .....	69
Tabel 4.11 Hasil revisi Produk Ahli Media .....	70
Tabel 4.2Hasil Uji Coba Skala Kecil .....	74
Tabel 4.13 Hasil Uji Coba Skala Besar .....	75



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	28
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Produk.....	30
Gambar 3.2 Peosedur Tujuh Langkah Yang akan digunakan dalam penelitian .....	31
Gambar 4.1 Produk Awal.....	46
Gambar 4.2 Tampilan Luar .....	47
Gambar 4.3 Tampilan Sampul Bagian Dalam .....	48
Gambar 4.4 Tampilan Kata Pengantar .....	49
Gambar 4.5 Tampilan Petunjuk Pemakaian.....	49
Gambar 4.6 Tampilan Daftar Isi Buku Seni Rupa .....	50
Gambar 4.6 Perbaikan Cover Depan dan Belakang.....	59
Gambar 4.7 Grafik Perbandingan Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan II.....	59
Gambar 4.8 Grafik Perbandingan Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 dan II.....	63
Gambar 4.9 Grafik Perbandingan Validasi Ahli Media Tahap 1 dan II .....	66
Gambar 4.10 Garafik Persentase Uji Coba Produk.....	75



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nota Dinas .....	85
Lampiran 2 Kerangka Wawancara.....	87
Lampiran 3 Kartu Konsultasi .....	88
Lampiran 2 Izin Pra Penelitian.....	89
Lampiran 3 Balasan Pra Penelitian .....	90
Lampiran 4 Surat Permohonan Mengadakan Penelitian.....	91
Lampiran 6 Balasan Penelitian MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan .....	92
Lampiran 7 Surat Permohonan mengadakan Penelitian .....	93
Lampiran 8 Balasan Penelitian MIN 6 Jati Agung Lampung Selatan .....	94
Lampiran 9 Kisi-kisi Instrumen Validator Ahli Materi .....	95
Lampiran 10 Surat Pengantar Validasi .....	96
Lampiran 11 Surat Pernyataan Validasi.....	97
Lampiran 12 Silabus Pembelajaran.....	142
Lampiran 13 Kisi-kisi Angket Peserta Didik.....	152
Lampiran 14 Angket Peserta Didik.....	153
Lampiran 15 Tabulasi Skala Kecil .....	162
Lampiran 16 Daftar Nama Uji Skala Kecil.....	163
Lampiran 17 Tabulasi Skala Besar .....	164
Lampiran 18 Daftar Nama Uji lapangan Peserta Didik .....	166
Lampiran 19 Kisi-Kisi Instrumen Tanggapan Guru .....	165
Lampiran 20 Lembar Penilaian Pendidik.....	168
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian.....	174

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Belajar merupakan proses yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku yang diperoleh dari pengalaman. Hilgard mengungkapkan: *learning is the process by which an activity originates or changes through procedures (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not attributable to training*". Bagi Hilgard, belajar adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan ilmiah.<sup>2</sup>

Pembelajaran adalah suatu proses inovasi berkesinambungan. Dalam artian selalu dilakukan perbaikan dan pembenahan menuju peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih baik.<sup>3</sup> Pembelajaran merupakan proses belajar yang dibantu oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas sehingga dapat meningkatkan kemampuan berfikir serta menambah pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Wina Sanjaya, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, ( Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), H. 235.

<sup>3</sup> Ida Fiteriani, Baharudin, "Ananlisis Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi pada Materi IPA di MIN Bandar Lampung", (Termpil, Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Vol. 4, No. 2, Oktober 2017), H. 2

<sup>4</sup> Irwan, "Pengembangan Bahan Ajar Seni Rupa Bermedia Powerpoint Kelas X SMK", (Jurnal Tekno-Pedagogi Vol. 2 No. 2 September 2012), h. 1-12.



Allah SWT berfirman pada surat Ali ‘Imran ayat 7:

..... وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٧﴾

“.....dan tidak dapat mengambil pelajaran (daripadanya) melainkan orang-orang yang berakal(QS-Ali Imran : 7)<sup>5</sup>

Ayat di atas menerangkan bahwa keutamaan orang-orang yang berakal/berilmu dan memiliki keinginan untuk belajar yaitu selain Allah menjanjikan derajat yang tinggi, orang-orang yang berakal dapat mengkaji ilmu untuk dimanfaatkan dalam kehidupannya. Pembelajaran tidak terlepas dari pendidikan. Pendidikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai yang ada pada masyarakat dan kebudayaan. Dalam pengembangannya pendidikan dapat diartikan sebagai cara membimbing atau memberikan pertolongan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak agar peserta didik menjadi dewasa.<sup>6</sup>

Pendidikan itu sendiri merupakan semua perbuatan dan usaha dari seseorang pendidik untuk mengelola pengetahuannya, pengalamannya, kecapaiannya serta keterampilannya.<sup>7</sup> Pendidikan adalah proses di mana seseorang mengembangkan kemampuan sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat dimana mereka hidup, proses sosial dimana orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah), sehingga dapat memperoleh atau

---

<sup>5</sup> Al-Qur'an Digital (Al-Imran ayat 7).

<sup>6</sup> Deddy Irawan, *Paradigma Pendidikan Seni*, (Yogyakarta: Thafa Media Offset, 2017), h.23.

<sup>7</sup> Chairul Anwar. *Hakikat Manusia dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Suka-Press. 2014 h.63.

mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimum.<sup>8</sup> Tujuan pendidikan akan lebih baik jika suda ditanamkan sejak manusia masih dalam kandungan, lahir hingga dewasa sesuai dengan perkembangan dirinya. Seluruh kegiatan yang ada dalam pendidikan itu dilakukan dengan membimbing pengajaran sampai dengan latihan diarahkan agar dapat mencapai tujuan pendidikan itu sendiri.<sup>9</sup>

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan DI SD/MI yang memiliki fungsi untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam mengembangkan kreatifitas peserta didik secara bebas. Sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman estetik dalam membentuk kegiatan berekspresi atau berkreasi. Di dalam Seni Budaya dan Keterampilan terdapat materi tentang seni rupa yang merupakan realisasi dari imajinasi. Selain itu dengan mata pelajaran ini potensi peserta didik dapat dikembangkan (aspek psikomotorik) dibandingkan mata pelajaran lain yang lebih didominasi aspek kognitifnya.<sup>10</sup>

Pembelajaran di SD/MI untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan adanya sarana dan prasarana yang memadai agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efesien. Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang hendak dicapai setelah selesai diselenggarakan suatu proses pembelajaran.pendidikan terdiri dari tiga kelompok besar, diantaranya bangunan dan prabotan sekolah, alat

---

<sup>8</sup> Fuad Ikhsan, *Dasar-Dasar Kependidikan*, ( Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 4.

<sup>9</sup> Moh. Khoirul Anwar, *Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar*, (Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung Vol.2 No. 2, Desember 2017), h.98.

<sup>10</sup> *Ibid.* h.261.

pelajaran (pembukuan dan alat-alat peraga atau laboratorium) dan media pembelajaran.<sup>11</sup> Selain sarana dan prasarana keberhasilan belajar mengajar memerlukan dukungan dari guru, peserta didik, sekolah serta diperlukan media dalam proses pembelajaran.<sup>12</sup> Media pembelajaran disekolah dasar dapat berupa buku yang di harapkan dapat menunjang proses siswa dalam memahami materi yang di sampaikan. Selain itu pula buku dapat menjadi bahan ajar yang efektif dan menarik untuk peserta didik. Buku di buat dengan tujuan yang awalnya masih belum paham menjadi lebih paham. Penyusunan bahan ajar buku untuk pembelajaran harus memuat materi-materi pembelajaran untuk mengefektifkan pencapaian tujuan intruksional sehingga dapat menunjang suatu program pembelajaran.<sup>13</sup>

Terlepas dari itu semua, terdapat beberapa sekolah yang belum memenuhi fasilitas yang memadai. Bahkan belum mencoba mengembangkan bahan ajar yang ada menjadi lebih menarik, sehingga dalam proses pembelajaran menjadi terhambat. Begitu pula pada bahan ajar Seni Budaya dan Keterampilan yang digunakan dalam pembelajaran dirasa kurang menarik, sehingga peserta didik merasa bosan dan cenderung lebih pasif dikarenakan proses dalam pembelajaran yang masih monoton. Selain itu proses belajar mengajar tanpa menggunakan bahan ajar yang mendukung

---

<sup>11</sup> Prastyawan, "Menejemen Sarana dan Prasarana", (*AL-Hikmah Jurnal Studi Keislaman*, Volume 6, Nomor 1, Maret 2016), h.35.

<sup>12</sup> Happy Komikesari, "Peningkatan Keterampilan Proses SAINS dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievenent Division", (*Tadris, Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 01 (1) 2016), H. 15.

<sup>13</sup> Hari Kurniawan "pengembangan Buku Pintar Metode Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Augmented Reality Pada Smartphone Studi Kasus Mahasiswa Kependidikan Fakultas Teknik Universitas Negri Malang", Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (Yogyakarta, 15 Maret 2014), 77.



akan membuat peserta didik merasa jenuh. Hal tersebut yang membuat pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kurang digemari di sekolah dan terkesan kurang menarik terlebih pada materi seni rupa itu sendiri.

Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas IV di MI Pelita Sumber Jaya Jati Agung Lampung Selatan, peserta didik masih kesulitan dalam membuat karya seni rupa, menjelaskan bentuk dasar dalam menggambar dan menjelaskan faktor-faktor dalam menggambar ilustrasi alam. Sehingga dalam tujuan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai. Jika hal ini dibiarkan terus-menerus, maka pemahaman peserta didik tentang seni rupa akan terhambat.<sup>14</sup> Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar mengajar selama ini belum mampu mengatasi kesulitan anak dalam mengenal seni rupa, membuat karya seni rupa dan memahami unsur-unsur yang terdapat didalamnya.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu peserta didik, bahan ajar yang berupa buku paket sebenarnya sudah ada, namun dalam buku tersebut masih belum dapat menarik minat belajar peserta didik di kelas IV, dikarenakan buku yang ada belum menggunakan bahasa yang sederhana dan tampilannya kurang menarik.<sup>15</sup> Karena pada kenyataannya peserta didik lebih menyukai bahan ajar berupa buku yang berwarna, memiliki banyak

---

<sup>14</sup> Yanny, wawancara dengan peneliti, MI Pelita Sumber Jaya Jati Agung Lampung Selatan, 04 Mei 2018.

<sup>15</sup> Inayatul Khotijah, wawancara dengan peneliti, MI Pelita Sumber Jaya Jati Agung Lampung Selatan, Jati Agung, 28 Mei 2018.

gambar(contoh), serta isi materi menggunakan bahasa sederhana dan mudah dipahami.

Dari permasalahan tersebut membuat peneliti ingin membantu peserta didik yang ada di MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan agar dapat memahami isi materi dengan membuat bahan ajar buku Seni Rupa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Penggunaan bahan ajar yang berupa buku akan tepat untuk membantu peserta didik dalam mengerjakan tugas baik secara mandiri maupun kelompok, memahami pelajaran dan menunjang pendidik dalam menerapkan proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti tertarik mengambil judul "*Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) Kelas IV MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan*".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan, maka dapat diidentifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Diperlukan pengembangan bahan ajar berupa buku seni rupa untuk pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang di rancang secara khusus.
2. Bahan ajar berupa buku paket kurang berwarna, bergambar, serta belum menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
3. Belum dikembangkanya bahan ajar buku seni rupa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

### **C. Batasan Masalah**

Identifikasi masalah agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengembangan bahan ajar ini untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang dikemas secara khusus dalam bentuk bahan ajar.
2. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan bahan ajar buku Seni Budaya dan Keterampilan materi seni rupa.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar buku seni rupa yang dirancang khusus untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas IV di SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar buku seni rupa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas IV di SD/MI?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar buku seni rupa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan?

### **E. Tujuan Penelitian**



Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan pengembangan bahan ajar buku seni rupa untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas IV di SD/MI?
2. Mengetahui kelayakan bahan ajar buku seni rupa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas IV di SD/MI?

**F.** Mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar buku seni rupa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas IV di SD/MI?

**G. Spesifikasi Produk**

Produk pembelajaran yang berupa bahan ajar buku seni rupa yang dihasilkan oleh peneliti dan pengembangan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas IV di SD/MI memiliki stratifikasi sebagai berikut:

1. Produk ini merupakan media dan sumber belajar berupa buku berisi materi seni rupa yang dilengkapi dengan materi-materi, gambar-gambar, serta soal yang digunakan pendidik sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
2. Produk buku seni rupa berbentuk buku terdiri dari:
  - a. Judul (*cover*)
  - b. Kata pengantar
  - c. Petunjuk penggunaan

- d. Datar isi
- e. Standar kompetensi dan Kompetensi dasar.
- f. Isi buku seni rupa yang meliputi:
  - 1) Judul mata pelajaran
  - 2) Judul bab
  - 3) materi yang akan di pelajari
  - 4) Informasi pendukung
  - 5) Rangkuman
  - 6) Uji kopetensi

g. Daftar Pustaka

h. Profil Penyusun

3. Produk buku ini memudahkan pendidik dalam mengajar dan memudahkan peserta didik dalam belajar mandiri, menjadikan peserta didik lebih aktif dan materi ini tidak hanya menyajikan sebuah cerita tapi dilengkapi dengan gambar yang terkait dengan materi Seni Rupa.

#### **H. Manfaat penelitian**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca, khususnya yang berkaitan dengan permasalahan pada penelitian ini.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peserta Didik**

- 1) Mempermudah peserta didik memahami materi yang ada pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.
- 2) Meningkatkan antusias belajar karena suasana yang menyenangkan dan menggunakan bahan ajar buku yang menarik.
- 3) Peserta didik dapat lebih memahami karena menggunakan bahan ajar yang menarik.

**b. Bagi Guru**

- 1) Guru mendapatkan wawasan baru dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan khusus nya pada materi seni rupa kelas IV di SD/MI.
- 2) Mengembangkan kretivitas untuk mengembangkan sarana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan.

**c. Bagi Sekolah**

- 1) Bahan ajar seni budaya dan keteampilan memberikan wawasan baru bagi sekolah untuk meningkatkan kreatifiitas pendidik dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 2) Memberikan manfaat guna meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Bahan Ajar

##### 1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang terdiri dari pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompetensinya. Pengertian ini menggambarkan bahwa suatu bahan ajar hendaknya dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional karena yang akan digunakan guru untuk menunjang dan membantu proses pembelajaran.<sup>16</sup>

Bahan ajar atau *learning materials* adalah bahan pembelajaran yang secara langsung digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>17</sup> Menurut *national canter for vocational education research ltd*, bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang bisa digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas.<sup>18</sup> Keberadaan bahan ajar akan membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran

---

<sup>16</sup> Ika lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (padang: Akademika Permata, 2013) h. 1.

<sup>17</sup> Udin Syaefudin, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013, h. 214.

<sup>18</sup> Danu Aji Nugraha, "Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi Sets, Berorientasi Konstruktivistik", ( Jurnal Of Innovative Science Education 2 (1) (2013), h. 28.

dan memenuhi kompetensi dasar.<sup>19</sup> Selain itu juga membantu guru dalam memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar.<sup>20</sup> Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis atau bahan tidak tertulis. Hal ini bertujuan tercipta lingkungan dengan suasana yang bisa membuat peserta didik untuk belajar dan memberi informasi kepada peserta didik.

Pannen berpendapat bahwa bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan bahan ajar memungkinkan peserta didik dapat mempelajari suatu kompetensi secara runtut dan sistematis, sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu.<sup>21</sup>

## 2. Jenis Bahan Ajar

Ada beberapa jenis bahan ajar antara lain bahan ajar cetak dan non cetak. Bahan ajar cetak yang sering dijumpai antara lain berupa *handout*, modul, buku, brosur, dan lembar kerja siswa.<sup>22</sup> Dengan

---

<sup>19</sup> Fauziah kariem alsyi, "Pengembangan Bahan Ajar Tik SMP Mengacu Pada pembelajaran Berbasis Proyek" (jurnal invotec, volume 1X 2 Agustus 2013), h. 117-128.

<sup>20</sup> Mardiyah, "Nilai-nilai Pendidikan Karakter Pada Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar", (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Volume 4 Nomor 2 Oktober 2017), h.33.

<sup>21</sup> Andi Prastowo, *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*, 2015 ( Jakarta: Kencana) h, 194.

<sup>22</sup> Ika lestari., *OP.Cit*, h. 5.

demikian, bentuk bahan ajar paling tidak dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu:

- a. Bahan ajar pandang (*visual*) terdiri atau bahan cetak (*printed*) seperti antara lain: handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar, dan non cetak (*non printed*), seperti model/maket.
- b. Bahan ajar dengar (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.
- c. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti *video compact disk*, film. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), compact disk (CD).
- d. multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*). Dalam pendidikan SETS, tentunya proses.

### 3. Fungsi Bahan Ajar

Fungsi bahan ajar bagi pendidik antara lain:

- a. Menghemat waktu pendidik dalam mengajar.
- b. Mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator.
- c. Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.
- d. Pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktifitas dalam proses pembelajaran.

Fungsi bahan ajar bagi peserta didik antara lain:

- a. Peserta didik dapat belajar secara mandiri.
- b. Peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja.

- c. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan pemahaman masing-masing.
- d. Peserta didik belajar menurut urutannya sendiri.
- e. Membantu peserta didik menjadi mandiri.
- f. Sebagai pedoman peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>23</sup>

#### 4. Aspek Penilaian Dalam Pembuatan Bahan Ajar

Adapun penilaian bahan ajar ditinjau dari para ahli dan peserta didik yang meliputi beberapa aspek. Bahan ajar yang layak digunakan untuk pembelajaran dikelas dapat dilihat dari aspek materi, aspek kemanfaatan dan aspek media pembelajaran. Kelayakan bahan ajar dilihat dari para ahli juga peserta didik. Aspek penilaian perlu ditetapkan untuk mengukur kualitas program pembelajaran yang akan dikembangkan agar nantinya tidak menimbulkan berbagai persepsi tentang media pembelajaran yang dibuat. Ada dua aspek penilaian yaitu aspek kualitas materi, dan aspek tampilan bahan ajar.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoretis dan Praktek*, (Jakarta: Kencana 2016), h. 239-240.

<sup>24</sup> Ninda Ayu Asmarawati, "Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Karakter dengan Media Kartu Pintar Pada Materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pantangpuuhan Yogyakarta" (PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta).

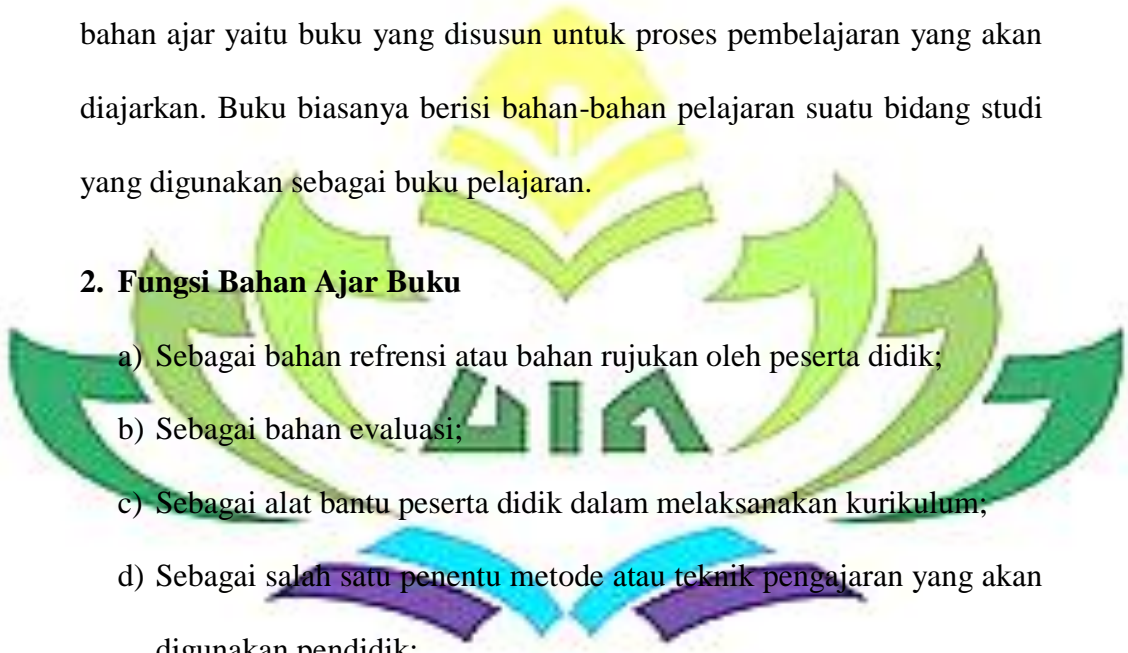


## **B. Buku Sebagai Bahan Ajar**

### **1. Pengertian Buku Sebagai Bahan Ajar**

Dalam kamus *oxford*, buku diartikan sebagai *number of sheet of paper; either printed or blank, fastened together in a cover, yaitu sejumlah selembaran kertas, baik cetakan maupun kosong, yang yang dijiid dan diberi sampul. Buku sebagai bahan ajar didefinisikan sebagai buku yang berisi ilmu pengetahuan analisis kurikulum dan bentuk tertulis. Buku bahan ajar yaitu buku yang disusun untuk proses pembelajaran yang akan diajarkan. Buku biasanya berisi bahan-bahan pelajaran suatu bidang studi yang digunakan sebagai buku pelajaran.*

### **2. Fungsi Bahan Ajar Buku**

- 
- a) Sebagai bahan refrensi atau bahan rujukan oleh peserta didik;
  - b) Sebagai bahan evaluasi;
  - c) Sebagai alat bantu peserta didik dalam melaksanakan kurikulum;
  - d) Sebagai salah satu penentu metode atau teknik pengajaran yang akan digunakan pendidik;
  - e) Sebagai sarana untuk meningkatkan karir dan jabatan.

### **3. Kegunaan Bahan Ajar Buku**

- a) Membantu peserta didik dalam melaksanakan kurikulum karena disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku
- b) Sebagai pegangan pendidik;
- c) Memberi kesempatan peserta didik untuk mengulangi pelajaran atau mempelajari pelajaran baru.

d)Memberikan pengetahuan bagi peserta didik maupun endidik;<sup>25</sup>

## **C. Pendidikan Seni**

### **1. Pengertian Pendidikan Seni**

Pendidikan seni adalah proses melakukan penanaman estetik kepada siswa. Pengalaman itu terdiri dari pengalaman tentang nilai keindahan, dan bagaimana keindahan itu di pakai. Pendidikan seni hakikinya merupakan sebuah proses kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan nilai-nilai yang bermakna di dalam diri manusia melalui pembelajaran seni. Nilai-nilai yang dimaksud berkaita dengan pengembangan imajinasi, intuisi, pikiran, kreativitas, dan kepekaan rasa.<sup>26</sup>

### **2. Konsep Pendidikan Seni**

Pendidikan seni merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas anak. Pelaksanaan pendidikan seni dapat dilakukan melalui kegiatan permainan. Tujuan pendidikan seni bukan untuk membina anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Beberapa aspek penting yang perlu mendapat perhatian dalam pendidikan seni antara lain kesungguhan, kepekaan, daya produksi, kesadaran berkelompok, dan daya cipta. Pendidikan seni di SD/MI bertujuan menciptakan rasa indah dan kemampuan mengelolah dan menghargai seni. Jadi melalui seni, kemampuan cipta, rasa dan karsa anak diolah dan dikembangkan. Selain itu juga mengelola kemampuan berfikir. Hal ini

---

<sup>25</sup> Andi Prastowo, *panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan*, (jogjakarta: 2015), h. 166-170.

<sup>26</sup> Deddy Irawan, *Paradigma Pendidikan Seni*, (Yogyakarta: Thafa Media Offset, 2017), h.101.

meliputi keterampilan kreatif, inovatif, dan kritis. Keterampilan ini diolah melalui cara belajar induktif dan deduktif secara seimbang.<sup>27</sup> Konsep pendidikan seni sekalipun di anggap sebagai sesuatu yang penting, sejatinya bukan hal baru. Sebab, pendidikan seni merupakan bagian dari peradapan manusia pada umumnya. Sistem pendidikan seni dari waktu ke waktu mengalami perubahan.<sup>28</sup>

### 3. Ruang Lingkup Pendidikan Seni

Penyelenggaraan pendidikan disetiap jenjang pendidikan ditetapkan di dalam kurikulum. Fungsinya sebagai pedoman penyelenggaraan pendidikan. Pedoman yang dimaksud berfungsi untuk mengarahkan agar visi dan misi pendidikan yang ditetapkan oleh pemerintah dapat dilaksanakan oleh pelaksana sesuai dengan yang telah ditetapkan. Pemberian sebutan kurikulum pada struktur komponen program mata pelajaran, merupakan sesuatu yang tidak tepat jika ditinjau dari pengertian kurikulum untuk lembaga pendidikan. Sebab dalam hubungan itu pengertian kurikulum adalah pedoman umum sekolah di dalam pendidikan.

Fungsi kurikulum adalah untuk mengatur seluruh penyelenggaraan pendidikan disetiap sekolah. Termasuk memberikan pedoman bagi penyelenggaraan bagi pembelajaran seni, mencakup penataan mata pelajaran pendidikan seni pada umumnya, yang tidak terpisah dari unsur

---

<sup>27</sup> Wahyuni, *Kerajinan Tangan Pedoman Untuk Guru Sekolah Dasar*, (Surabaya: 2018), h. 6.

<sup>28</sup> A.J Soehardjo, *Pendidikan Seni Dari Konsep Sampai Program*, (Malang: 2015), h.2-14.

penataan lain. Berikut ini paparan menurut Ralph L. Wickiser mengenai kurikulum pendidikan seni. Ada tiga kurikulum yang diperkenalkan. Yang masing-masing adalah kurikulum subyek seni, kurikulum kegiatan seni dan kurikulum pengalaman seni. Kurikulum subyek seni adalah perangkat satuan penompang target program pembelajaran seni, masing-masing pembelajaran seni, memiliki karakteristik sedan seni sebagai pengalaman yang berkualitas.<sup>29</sup>

#### **4. Kompetensi Hasil Belajar Seni**

Kompetensi hasil belajar adalah perubahan perilaku dan perbuatan yang terjadi setelah proses belajar. Perubahan perilaku seperti kondisi berikut, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti (perilaku kognitif), dari yang tidak bisa menghargai lukisan menjadi bisa menghargai (perilaku afektif), dan dari yang tidak bisa merupa,memusik,menari menjadi bisa (perilaku psikomotorik). Sedangkan perubahan perbuatan seperti kondisi berikut, dari menemukan permasalahan diikuti dengan memecahkannya, dan dari ide diikuti dengan perwujudannya.

Dalam proses pembelajaran segala perubahan yang terjadi itu diharapkan sesuai dengan tujuan. Dan tujuan itu diperlukan adanya rancangan. Hasil perancangan yang berupa sistem lingkungan belajar, antara lain yang utama adalah pemilihan serta penentuan komponen bahan

---

<sup>29</sup> A.J Soehardjo, *Pendidikan Seni Strategi Pelaksanaan dan Pembelajaran Seni*, (Malang: Bayu Media 2015), h.18-21.



pelajaran. Sebab kompetensi yang diharapkan sebagai hasil belajar itu terutama dipengaruhi oleh bahan pelajaran yang dipelajari.<sup>30</sup>

## **5. Manfaat Seni Dalam Pendidikan**

Menurut Sueharjo manfaat seni dalam pendidikan dapat diterangkan sebagai berikut:<sup>31</sup>

- a. Seni membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.
- b. Seni membina perkembangan estetik.
- c. Seni membantu menyempurnakan keindahan.

## **6. Tujuan Pembelajaran Seni di Sekolah Dasar**

Mata pelajaran seni bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, sebagai berikut:

- a. Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan.
- b. Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan.
- c. Menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan.
- d. Menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> *Ibid*, h. 60-64.

<sup>31</sup> Ardipal, "Jurnal Kurikulum Pendidikan Seni Budaya Yang Ideal Bagi Peserta Didik di Masa Depan", Jurnal Bahasa dan Seni. Vol: 11 No.1, h.2.

<sup>32</sup> Ahmad Susanto, "Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar", (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h.261.

## **D. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)**

### **1. Pengertian Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)**

Seni budaya merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pelestarian budaya nusantara. Mata pelajaran seni budaya selain belajar tentang keaneka agaman budaya, siswa juga ditanamkan rasa untuk saling menghargai terhadap keanekaragaman budaya bangsa. Selain itu pendidikan seni budaya dibeikan disekolah karena keunikan,kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik.<sup>33</sup>

Pendidikan seni budaya dan keterampilan (SBK) adalah pendidikan yang merupakan pendidikan seni berbasis kebudayaan yang memiliki beberapa aspek diantaranya: seni rupa, seni musik, dan seni tari serta keterampilan.<sup>34</sup> Pentingnya pendidikan termasuk pendidikan kesenian di Sekolah Dasar agar membentuk peserta didik yang memiliki keperibadian dan jiwa yang mulia. Karena dalam pendidikan kesenian memiliki sifat multilingual, multi dimensional, dan multikultural.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan di sekolah dasar memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam mengembangkan kreativitasnya. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang humoris

---

<sup>33</sup> Luqman Hakim," *Pop-Up Sebagai Media Seni Rupa Terapan Untuk Sekolah Dasar Pop-Up As An Instructional Media Of Applied Fine Arts For Elementary School*"( Jurnal Pendidikan Seni Rupa Edisi Oktober 2015).

<sup>34</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 261.

dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai kecedasannya. Dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan diperlukan pemilihan bahan ajar yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

## **2. Hakikat Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan.**

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan sebagaimana yang diamanatkan dalam peraturan pemerintah republik indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang badan standar nasional pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri,yakni meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara teendiri tetapi terintegrasi oleh seni. Oleh karena itu, mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan sebagai mata pelajaran disekolah diasakan sangat penting kebeadaannya bagi siswa. Hal ini karena pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan memiliki multilingual, multidimensional, dan multikultural.

Multilingual bertujuan mengembangkan kemampuan mengespresikan diri dengan berbagai cara. Multidimensional adalah mengembangkan kemampuan siswa yang berhubungan dengan persepsi, pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan produktifitas dalam menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri, dan memadukan ungur logika dan ekстетika. Adpun multikultural bertujuan mengembangkan kesadaran dan

kemampuan. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan ini memiliki peranan penting dalam pembentukan pribadi peserta didik.

### **3. Tujuan Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan.**

Tujuan pembelajaran merupakan komponen pertama yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya, tujuan dari proses pembelajaran adalah bagian dari rumusan tingkah laku yang harus dimiliki dan dicapai oleh setiap siswa. Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar berkreasi, menambah kreativitas, dan menghargai kerajinan atau keterampilan seseorang. Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, sebagai berikut:

- a. Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan.
- b. Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan.
- c. Menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan peserta didik berkreasi dan paham dengan kesenian, atau memberikan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi.



#### **4. Pendidikan Seni Rupa**

##### **1. Pengertian Seni Rupa**

Seni rupa merupakan realisasi imajinasi yang tanpa batas dan tidak ada batasannya dalam berkarya seni. Sehingga dalam seni tidak akan kehabisan ide dan imajinasi. Seni rupa atau seni adalah salah satu bentuk kesenian visual atau tampak ada yang tidak hanya bisa diserap oleh indra pengelihatan, tetapi juga bisa oleh indra peraba. Maksudnya adalah teksturnya bisa dirasakan, misalnya kasar, lunak, halus, kasar, lembut dan sebagainya. Aspek dan jenis seni rupa itu antara lain menggambar, melukis, membentuk, menjiplak, kolase. Didalam seni rupa terdapat 4 fungsi antara lain:

- 
- a. Media ekspresi
  - b. Media komunikasi
  - c. Media pengembangan bakat
  - d. Media pendidikan.

##### **2. Perlunya Pendidikan Seni Rupa di SD/MI**

Menurut Sternberg, kualitas emosional yang tampaknya penting, penting bagi kualitas keberhasilan ini adalah kemampuan mengenali perasaannya sendiri sewaktu perasaan atau emosi itu muncul, dan ia mampu mengendalikan emosinya sendiri apabila ia memiliki kepekaan yang tinggi atas perasaan mereka yang sesungguhnya sehingga bisa mengambil keputusan. Kemampuan mengelola emosi merupakan kemampuan seseorang untuk

mengendalikan perasaan sendiri, sehingga tidak meledak dan akhirnya dapat mempengaruhi perilakunya secara wajar.

Anak merupakan pribadi sosial yang memerlukan relasi dan komunikasi dengan orang lain untuk memanusiakan dirinya. Untuk mendorong pertumbuhan, kurikulum yang disusun berdasarkan atas taraf perkembangan anak. Serta harus dapat memberikan pengalaman pendidikan yang spesifik yaitu melalui pendidikan seni rupa di sekolah dasar.<sup>35</sup>

### **3. Karakteristik Peserta Didik SD/MI kelas IV**

Masa sekolah dasar adalah masa akhir kanak-kanak yang berlangsung dari usia enam tahun sampai dua belas tahun. Usia ini dimulai dari masuknya anak ke sekolah dasar dan mulainya lingkungan baru yang akan mempengaruhi perkembangan baik dari sikap dan tingkah lakunya. Pada keadaan normal, perkembangan anak pada masa sekolah dasar akan berkembang secara bertahap dan anak benar-benar berada pada keadaan dimana anak masuk ke dalam proses belajar.

Selain dari pada keluarga, sekolah juga memiliki pengaruh yang cukup penting dalam pembentukan akal, kepribadian, pengetahuan dan keterampilan pada anak. Pada proses pembentukan akal, anak pada usia 8-12 tahun berada pada masa ingatan yang kuat dan dalam proses pembelajaran anak akan mengingat banyak materi yang disampaikan oleh guru atau pendidik. Pada umumnya peserta didik kelas atas atau tinggi berada pada posisi dimana mereka menggunakan kemampuan mentalnya

---

<sup>35</sup> Wahyuni., *Op.Cit.* h.8-9.

untuk menyesuaikan masalah-masalah yang bersifat aktual atau konkrit dengan menggunakan pikiran yang logis, meskipun masih terbatas pada situasi saat ini. Peserta didik kelas atas sudah mampu untuk mengelompokkan benda-benda menjadi beberapa kelompok atau bagian. Masa ini juga disebut dengan masa intelek, karena perkembangan kemampuan berfikir rasionalnya sangat nyata. Lingkungan juga dapat berpengaruh terhadap moral anak.

#### **4. Penelitian Yang Relevan**

Pada hakikatnya penelitian yang relevan ini bertujuan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran, baik memperbaiki di kelas maupun kinerja guru, apabila mutu pembelajaran di kelas meningkat maka mutu pendidikan dapat ditingkatkan. Penelitian mengenai pengembangan bahan ajar buku seni rupa untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan telah dilakukan oleh:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Al Mughni Al Alima yang berjudul “Pengembangan Buku Teks Kesenian *Bantengan* Mojokerto Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Dan V’. Mahasiswa Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya. Maka hasil penelitian buku teks kesenian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran SBK. Berdasarkan validasi dari beberapa validator, maka penelitian buku teks untuk media pembelajaran SBK dengan masing-masing presentase 80% pada ahli materi, 87,14% pada ahli bahasa dan 88,15% pada ahli desain/tampilan .

Selain itu, keefektivan buku teks dilakukan uji coba produk terhadap siswa Sekolah Dasar kelas IV dan V melalui angket respon siswa dan angket pemahaman terhadap buku yang diisi siswa sesuai pertanyaan dan kondisi buku yang ada. Dari hasil keefektivan yang didapat, memperoleh presentase 96% dari hasil angket respon siswa dan rata-rata 84% dari hasil angket pemahaman siswa dengan kategori sangat efektif.<sup>36</sup>

b. Penelitian yang dilakukan oleh Pria Santoso 2016 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Seni Rupa Materi Membuat Batik Jemput Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V SD Lbschool UNNES. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang” maka dari hasil penelitian buku seni rupa dapat digunakan sebagai media pembelajaran SBK. Berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa media pembelajaran buku seni rupa materi membuat batik jemput layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>37</sup>

c. Penelitian yang dilakukan oleh Nuraga Henry Prasetya dengan judul skripsi “Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Pada Sub Materi Dasar-dasar Nirmana Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Multimedia SMK Negeri Kemilagi

---

<sup>36</sup> Siti Al Mughni Al Alima,” *Pengembangan Buku Teks Kesenian Bantengan Mojokerto Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Dan V*,” ( Tesis Mahasiswa Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya, 2016), h. 3.

<sup>37</sup> Pria Santoso, “*Pengembangan Media Pembelajaran Buku Seni Rupa Materi Membuat Batik Jemput Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V SD Lbschool UNNES*”, ( Tesis: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2016), On Line, Diakses pada 10 April 2018 pukul 20.29 wib.



Kabupaten Mojokerto” maka kesimpulan menunjukan penerapan dengan menggunakan bahan ajar *E-book* dapat digunakan sebagai bahan ajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan bahan ajar *E-book* pada mata pelajaran Seni Budaya. Kelayakan media ini dilihat dari data kuantitatif untuk mengukur kelayakan media yaitu reviewer ahli materi sebesar 87.5%, reviewer ahli pembelajaran sebesar 88,4%, dihitung menggunakan rumus uji t yang terbilang terhitung lebih besardari tabel yaitu  $3.070 > 0.361$ . Sehingga dapat disimpulkan bahan ajar *E-book* pada mata pelajaran Seni Budaya dikatogorikan layak dan efektif.<sup>38</sup>

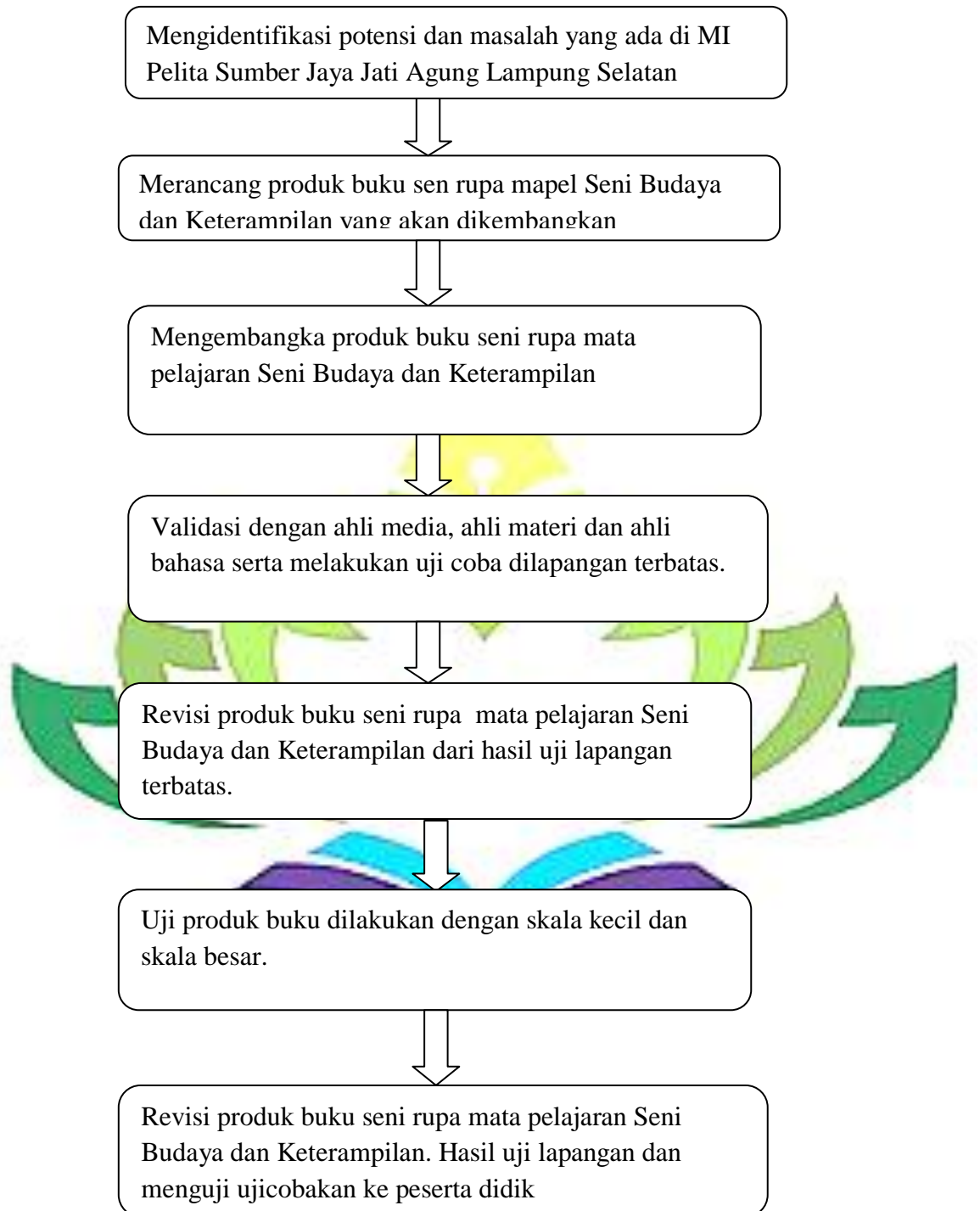
## 5. Kerangka Berfikir

Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) untuk SD/MI memanfaatkan kreatifitas peserta didik untuk merancang suatu media atau bahan ajar baru. Di dalam proses pembelajaran, bahan ajar tersebut sangat dibutuhkan untuk menunjang efektifitas belajar dan semangat belajar peserta didik. Buku seni rupa merupakan salah satu bahan ajar yang perlu dikembangkan di sekolah. Buku seni rupa telah di desain sebelum di uji cobakan dilapangan maka bahan ajar divalidasi oleh para ahli. Desain dan ahli guru. Kemudian setelah itu buku seni rupa diuji cobakan untuk mengetahui kelayakan buku sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

---

<sup>38</sup> Nuraga Henry Prasetya, “Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pada Sub Materi Dasar-dasar Nirmana Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Multimedia SMK Negeri Kemilagi Kabupaten Mojokerto”, ( Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya), On Line, Diakses pada 10 April 2018 pukul 19.30 wib).

**Tabel 2.1 Gambar Bagan Kerangka Berfikir.**



## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian merupakan sebuah langkah penerapan pendekatan secara ilmiah yang mengkaji masalah yang ada. Tujuannya adalah untuk menemukan jawaban terhadap persoalan melalui penerapan prosedur ilmiah. sedangkan penelitian pendidikan merupakan kegiatan yang diarahkan kepada pengembangan pengetahuan ilmiah tentang kejadian yang menarik perhatian pendidikan. Model pada penelitian yang digunakan oleh peneliti merupakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

*Research and Development* (R&D), adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>39</sup> Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>40</sup> Salah satu karakteristik R & D adalah proses pelaksanaan yang diawali dengan studi atau survei pendahuluan dilakukan untuk memahami segala sesuatu yang terlaksana di lapangan sesuai dengan objek pengembangan yang dapat digunakan.<sup>41</sup> Tujuan metode penelitian dan pengembangan ini untuk menghasilkan produk tertentu dalam

---

<sup>39</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*, (Jakarta:Alfabeta, 2017), h. 297.

<sup>40</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung :Remaja Rosdakarta, 2013, H. 164.

<sup>41</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 134.

mengkaji kelayakan dan kebermanfaatan produk, serta mengetahui tanggapan peserta didik dan pendidik terhadap produk yang dikembangkan. Peneliti bermaksud untuk mengembangkan bahan ajar buku pintar.

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah dengan model *Borg and Gall* dalam Sugiono yang langkah penelitian dan pengembangan meliputi: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk dan, 10) Produksi Masal. Prosedur perkembangan produk dapat dilihat pada gambar 3.1.

**Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Produk .<sup>42</sup>**



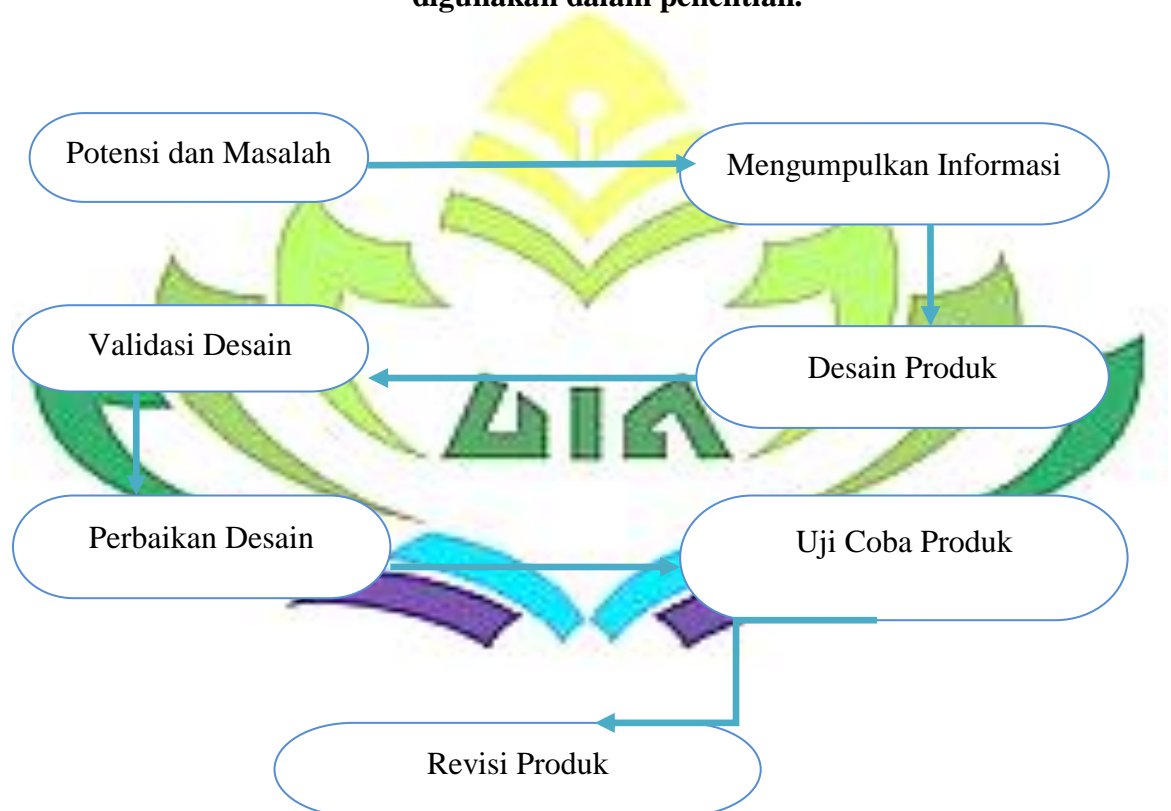
<sup>42</sup> *Ibid*, Sugiono, h. 298.



Berdasarkan alur penelitian di atas, peneliti membatasi hanya menjadi tujuh langkah penelitian, karena ketujuh langkah tersebut sudah mampu menjawab rumusan masalah yang ada. Prosedur penelitian dapat dijelaskan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

**Gambar. 3.2**

**Prosedur Tujuh Langkah Pengembangan Produk yang akan digunakan dalam penelitian.**



## **1. Potensi dan Masalah**

Masalah yang ada pada saat ini adalah belum adanya pembelajaran yang menggunakan buku seni rupa yang di rancang untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dikelas IV. Pada tahap ini dilakukan penelitian pendahuluan di MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan dengan menggunakan wawancara yang berisi tentang pernyataan persediaan sumber, media pembelajaran atau bahan ajar dan ketertarikan peserta didik dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Hasil wawancara tersebut kemudian dijadikan landasan dalam penyusunan latar belakang masalah dan gambaran dari analisis kebutuhan sekolah. Sehingga dibutuhkan bahan ajar yang akan menambah nilai kebermanfaatan, dan memperjelas pesan, menimbulkan semangat belajar dan kemungkinan peserta didik dapat belajar mandiri.

## **2. Pengumpulan Data**

Pengumpulan informasi penelitian ini dilakukan di MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan dan MIN 6 Jati Agung Lampung Selatan dengan melakukan observasi dan mengisi angket serta wawancara untuk pendidik dan peserta didik mengenai proses pembelajaran yang digunakan, sikap serta keterampilan serta bahan ajar yang diinginkan pendidik maupun peserta didik.

## **3. Desain Produk**

Buku dirancang sesuai dengan langkah pengembangan produk melalui beberapa tahapan, diantaranya:

- a. Membuat judul

- b. Membuat pemetaan SK dan KD
- c. Menentukan ukuran kertas, font, spasi dan jenis huruf yang akan digunakan dalam penyusunan buku pintar
- d. Menentukan warna dan gambar yang menarik sebagai pendukung pembelajaran
- e. Menentukan struktur penulisan.

#### **4. Validasi Produk**

Desain produk awal dikonsultasikan kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan Guru mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Ahli materi mengkaji aspek sajian materi berupa kesesuaian materi dengan kurikulum dan ketepatan isi produk. Ahli media mengkaji kaidah ketepatan tata letak dan keterampilan buku dengan karakteristik materi serta kesesuaian media dengan kemampuan peserta didik.

Penilaian dari Guru mata pelajaran untuk menanggapi apakah buku seni rupa telah layak atau belum layak. Setelah produk awal telah divalidasi oleh para ahli, maka dapat diketahui kekurangan buku pintar dan kemudian melakukan revisi awal. Revisi awal sudah dilakukan kemudian divalidasi kembali oleh tim ahli untuk mengetahui kelayakan buku dan memberikan angket kepada peserta didik mengenai tanggapan dari buku seni rupa tersebut.

## **5. Revisi Produk**

Setelah desain produk yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan Guru serta tanggapan dari peserta didik maka dapat diketahui kekurangan buku seni rupa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Kemudian kekurangan tersebut kemudian diperbaiki kembali dengan revisi II untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

## **6. Uji Coba Produk**

Produk yang telah selesai dibuat, selanjutnya diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai bahan ajar yang dikembangkan. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon kemenarikan dari pendidik dan peserta didik. Uji coba kan dilakukan dengan dua cara, yaitu uji coba skala kecil yang dilakukan pada 1 sekolah yaitu MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan pada kelas IV dengan jumlah 30 peserta didik namun hanya 12 yang digunakan sebagai sampel untuk skala kecil dan 1 pendidik. Pada uji coba lapangan pada satu sekolah yaitu di MIN 6 Jati Agung Lampung Selatan kelas IV. Uji coba dilakukan pada 30 peserta didik sebagai responden yang memiliki berbagai karakteristik dan 1 orang pendidik. Berdasarkan hasil uji tersebut akan diperoleh saran atau masukan terkait respon-respon produk yang dihasilkan dengan cara peserta didik mengisi angket untuk memberi masukan dari para responden, maka kemudian bahan ajar buku seni rupa ini direvisi berdasarkan respon peserta didik.



## **7. Revisi Produk**

Pada kegiatan ini produk perlu direvisi kembali untuk diperbaiki kelemahan-kelemahan produk tersebut. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Revisi perlu dilakukan untuk menyempurnakan kembali produk yang telah dikembangkan sehingga disesuaikan dengan kondisi nyata dilapangan berdasarkan hasil uji coba produk.

### **C. Instrumen Pengumpulan Data**

instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah menggunakan validasi dan lembar angket. Peneliti membuat instrumen penelitian yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Instrumen yang digunakan pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar validasi ahli, lembar tanggapan guru dan siswa berupa angket. Tabel 3.1 mencantumkan jenis-jenis instrumen yang disesuaikan dengan data yang akan diperoleh berdasarkan kebutuhan peneliti.

**Tabel 3.1**  
**Instrumen Penelitian**

No.	Instrumen	Tujuan	Sumber	Waktu
1.	Angket validasi ahli materi	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan materi	Ahli materi	Selama penelitian
2.	Angket validasi ahli media	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan media	Ahli media	Selama penelitian
3.	Angket validasi ahli bahasa	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan bahasa	Ahli bahasa	Selama penelitian
4.	Angket tanggapan siswa	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan media untuk digunakan	Siswa kelas IV MI Pelita Sumber Jaya jati agung lam-sel	Selama penelitian
5.	Angket penilaian guru	Mengetahui tanggapan penilaian kelayakan, komentar dan saran, mengenai bahan ajar buku seni rupa pada mata pelajaran	Guru MI Pelita Sumber Jaya jati agung lam-sel	Selama penelitian

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah buku seni rupa pada mata pelajaran SBK yang telah dirancang valid atau tidak. Pada lembar instrumen validasi yang digunakan berupa angket dengan jawaban tertutup yaitu jawaban sangat layak (SL) skor 5, layak (L) skor 4, cukup layak (CL) skor 3, kurang layak (KL) skor 2 dan sangat kurang layak diberi skor 1.

Lembar validasi terdiri dari 3 macam yaitu:

a. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi berisi materi yang berkaitan dengan pembelajaran SBK khususnya materi Seni Rupa. Ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen seni. Ahli materi memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang sudah dibuat. Penilaian bukan hanya dari segi materi tetapi segi penyajian dan bahasa juga dinilai. Adapun kisi-kisi instrumen penilaian untuk Ahli Materi.

**Tabel 3.2**

**Kisi-kisi Angket Ahli Materi**

No.	Kriteria	Indikator	No butir
1.	Aspek kelayakan materi	Kesesuaian ukuran materi dengan SK dan KD	1,2,3,4
		Keakuratan materi	5,6,7
		Pendukung materi pembelajaran	8,9,10,11
2.	Aspek kelayakan penyajian	Teknik penyajian	12,13,14
		Penyajian pembelajaran	15,16
Jumlah			16

(sumber: Kisi-kisi penilaian BSNP)

b. Lembar Validasi Media

Lembar validasi media berisi tentang menganalisis dan mengkaji dari segi tampilan, tata letak teks dan gambar, kesesuaian jenis huruf dan ukuran, kesesuaian warna serta pemilihan *background*. Berikut ini tabel kisi-kisi instrumen penilaian untuk ahli media.

**Tabel 3.3 kisi-kisi Instrumen Penilaian Untuk Ahli Media.**

No.	Kriteria	Indikator	No. Butir
1.	Aspek Kelayakan Kegrafikan	Ukuran buku	1,2,
		Desain sampul buku (Cover)	3,4,5,6
		Desain bagian isi	7,8,9
		Kualitas kertas	10
		Kualitas cetakan	11,12,13
Jumlah			13

(Sumber: Kisi Penilaian BSNP)

c. Lembar Validasi Pengguna (Guru dan Siswa)

lembar validasi pengguna diajukan kepada Guru dan Siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah buku pintar yang dikembangkan dirasa valid atau tidak dalam hal kemudahan materi dan kemenarikan bahan yang dibuat. Pada angket yang digunakan berupa angket dengan jawaban tertutup yaitu (SL) ddiberi skor 5, layak (L) diberi skor 4, cukup layak (CL) diberi skor 3, kurang layak (KL) diberi skor 2 dan sangat kurang layak diberi skor 1, serta ditanggapi dengan memberi saran pada kolom yang sudah tersedia. Pengumpulan data berupa angket respon peserta didik dilakukan oleh peserta



didik kelas IV. Adapun kisi-kisi instrumen tanggapan untuk penggunaan (Guru dan Peserta Didik), adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.4**

**Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Guru**

Kriteria	Indikator	No. soal
Respon pendidik	Kemenarikan	1,2
	Kemanfaatan	3,4,5,6,7
	Kemudahan	8,9,10,11,12
Jumlah		12

**Tabel 3.5**

**Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Peserta Didik**

Kriteria	Indikator	No. soal
Respon peserta didik	Materi	1,2,3
	Bahasa	3,4,5,6,
	Ketertarikan	7,8,9,10,11,12
Jumlah		12

## **D. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Data yang akan dikumpulkan oleh peneliti akan bergantung pada rumusan masalah dan hipotesis. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut:

#### **a. Observasi**

Observasi atau yang disebut dengan pengamatan meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Observasi atau pengamatan banyak digunakan untuk mengukur proses terjadinya kegiatan yang diamati.<sup>43</sup>

Teknik pengumpulan data observasi digunakan untuk mengumpulkan data awal ketika penelitian, analisis kebutuhan serta mengamati pada saat proses pembelajaran dan bagaimana proses ketika produk sebelum dan sesudah digunakan. Observasi dilakukan di MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan. Observasi dilakukan untuk mengetahui penggunaan bahan ajar yang sudah tersedia, untuk mengetahui proses penggunaan bahan ajar yang sudah tersedia, untuk mengetahui langkah-langkah pembelajaran di sekolah tersebut.

---

<sup>43</sup> Nana Sadjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), H. 85.

### **b. Angket**

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket dapat berupa pertanyaan tertutup ataupun terbuka. Angket digunakan pada saat evaluasi dan uji coba buku seni rupa. Evaluasi buku dilakukan oleh validator ahli media dan materi. Sedangkan uji coba bahan ajar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan diberikan kepada guru dan peserta didik pada saat uji coba skala kecil dan uji coba skala lapangan.

### **c. Wawancara atau Interview**

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang harus diteliti. Wawancara atau kuisioner adalah sebagai alat penilaian digunakan untuk mengetahui pendapat, aspirasi, harapan, prestasi, keinginan, keyakinan, dan lainnya.<sup>44</sup> Biasanya dengan dialog yang dilakukan pewawancara (peneliti atau yang diberi tugas melakukan pengumpulan data), dalam mengumpulkan data mengajukan sesuatu pertanyaan kepada yang diwawancara. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit. Wawancara yang

---

<sup>44</sup> *Ibid.*, h. 67.

dilakukan untuk mengetahui data awal dalam penelitian dan informasi yang diperoleh digunakan sebagai masukan untuk mengembangkan bahan ajar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK).

#### **d. Dokumentasi**

Dokumen yang digunakan merupakan dokumen hasil penelitian tentang pengembangan bahan ajar buku seni rupa untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) di MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan. Peneliti ini melakukan studi refleksi melalui buku maupun internet. Data hasil peserta didik pada materi seni rupa. Dokumentasi ini antarlain:

- 1) Foto pada saat proses pembelajaran.
- 2) Video pada saat proses pembelajaran.
- 3) Angket Pendidik dan Peserta didik.

#### **2. Teknik Analisis Data**

Data-data yang harus dianalisis dalam penelitian ini adalah berupa angket validasi ahli media, materi dan pengguna (Guru dan Peserta Didik). Skala pengukuran penelitian pengembangan buku pintar yang digunakan oleh peneliti yakni dengan menggunakan skala Likert. Skala Likert disebut sebagai alat pengukur terhadap sesuatu hal yang diungkapkan melalui serangkaian pernyataan yang akan diberikan kada responden untuk memberikan jawaban. Dengan adanya skala likert tersebut peneliti dapat melihat persentase hasil penilaian layak atau tidak layak produk untuk



dijadikan bahan ajar. Penskoran pada analisis data instrumen validasi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.6**  
**Penskoran Analisis Instrumen Validasi**

Pemilihan jawaban	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik(CB)	3
Kurang Baik(KB)	2
Sangat Kurang Baik(SKB)	1

Rumus persentase yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 3.7**

**Kriteria Validasi Kelayakan.**<sup>45</sup>

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan
0-20 %	Sangat kurang Layak
20,01 % -40 %	Kurang Layak
40,01 %- 60 %	Cukup Layak
60,01 %- 80 %	Layak
80,01 %- 100 %	Sangat Layak

<sup>45</sup> Firdaus Daud & Arini Rahmadana, *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis E-Learning Pada Materi Eksresi Kelas IX IPA 3 SMAN 4 Makassar* (Jurnal Bionature, Vol. 16 No. 1, April, 2015), h. 31.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **E. Hasil Pengembangan Buku Seni Rupa**

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah berupa produk buku seni rupa untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan ( SBK) kelas IV. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan mengadaptasi metode *Borg and Gall* dengan tuju tahapan. Data hasil dari setiap tahapan penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

##### **1. Potensi dan Masalah**

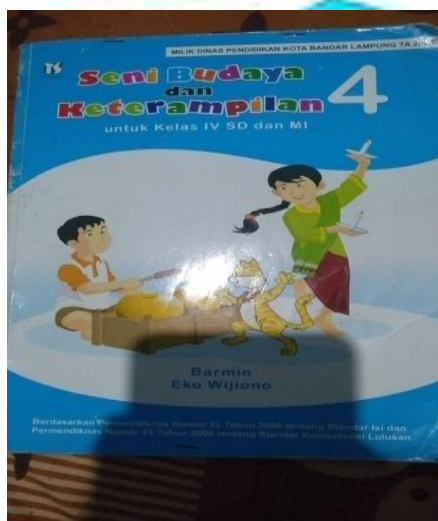
Tahap potensi dan masalah merupakan tahap awal sebelum melakukan proses pengembangan. Pada tahap ini, dilakukan sebuah observasi untuk mengetahui masalah yang ada di lapangan dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan kebutuhan-kebutuhan pengembangan produk. Potensi dan masalah yang peneliti temukan adalah belum adanya pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan materi seni rupa atau mengapresiasi karya seni rupa menggunakan buku seni rupa yang dirancang khusus untuk melengkapi materi yang sudah ada di buku pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

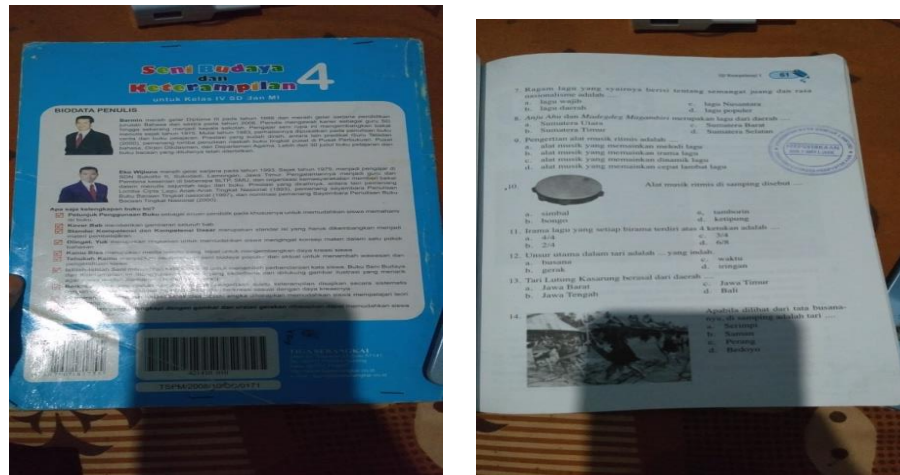
Pada tahap ini dilakukan penelitian pendahuluan di MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan, dengan menggunakan tes wawancara yang berisi tentang pertanyaan ketersedianya sumber dan bahan ajar. Hasil wawancara kemudian dijadikan landasan dalam penyusunan latar belakang masalah dan gambaran dari analisis kebutuhan sekolah sehingga dibutuhkan bahan

ajar yang akan menambah nilai kebermanfaatan, dapat memperjelas pesan, menumbuhkan semangat belajar dan memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri dan menumbuhkan kreatifitas peserta didik.

## 2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dan informasi penelitian ini dilakukan di MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan dengan mengisi angket dan wawancara baik untuk pendidik dan peserta didik khususnya kelas IV. Wawancara ini dilakukan dengan salah satu pendidik yaitu dengan ibu Yanny S.Pd.I dan ibu karsini S.Pd.I untuk mengetahui informasi yang akan dilakukan dalam proses penelitian dan pengembangan kemudian hasilnya dijadikan sebagai landasan dalam penyusunan latar belakang masalah. Selain itu juga peneliti mengumpulkan informasi mengenai bahan ajar yang di gunakan di sekolah. Dibawah ini adalah produk awal yang digunakan di MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan sebagai berikut:





Gambar 4.1 produk Awal.

### 3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan informasi, langkah selanjutnya adalah desain produk, ada beberapa yang dilakukan pada tahap desain produk pengembangan buku seni rupa materi seni rupa pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan. Langkah-langkah penyusunan desain buku seni rupa ini diantaranya adalah:

#### a) Membuat Judul

Pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan judul buku yang dikembangkan adalah buku seni rupa untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas IV dengan Standar Kompetensi mengapresiasi karya seni rupa.

#### b) Menentukan Ukuran Kertas *Font*, Spasi dan Jenis huruf.

Pada tahap ini menentukan ukuran kertas *Font*, spasi dan jenis huruf yang akan digunakan dalam penyusunan buku seni rupa peneliti



menggunakan ukuran kertas B5, skala spasi 1,5, jenis huruf *Comic Sans MS*.

c) Menentukan Gambar dan Warna yang Menarik.

Pada tahap dalam menentukan gambar pada buku seni rupa, peneliti memilih gambar yang telah disesuaikan dengan materi-materi dan juga menggunakan gambar yang memiliki kecerahan dan kejelasan gambar, sehingga memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berikut ini konsep awal buku yang akan dikembangkan.

1) Sampul (cover).

Pada sketsa sampul berisi judul buku, obyek pembelajaran dan ditambahkan nama penyusun buku seni rupa. Sampul luar berwarna dengan tambahan gambar yang sudah disesuaikan dengan materi Seni Budaya dan Keterampilan dan sampul dalam berwarna.



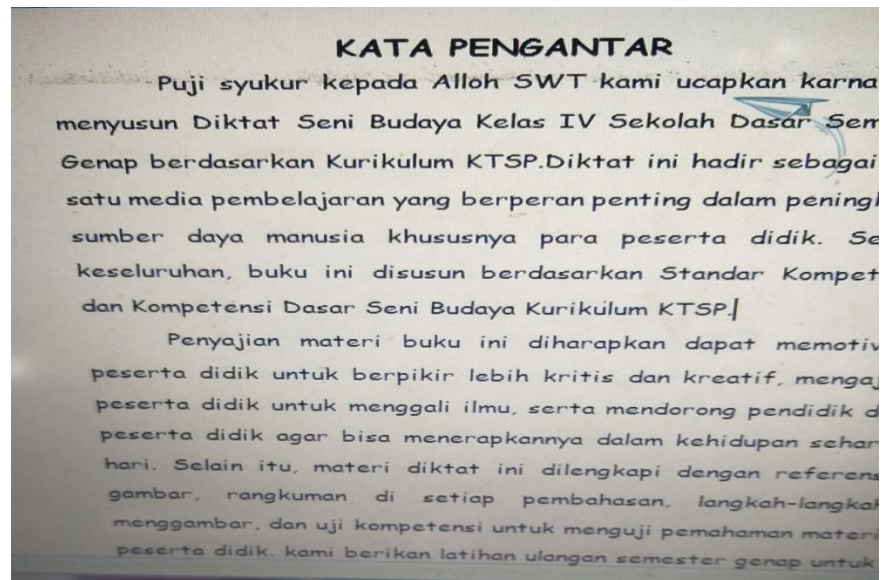
Gambar 4.2 Tampilan Sampul luar



Gambar 4.3 Tampilan Sampul Bagian Dalam

## 2) Kata Pengantar

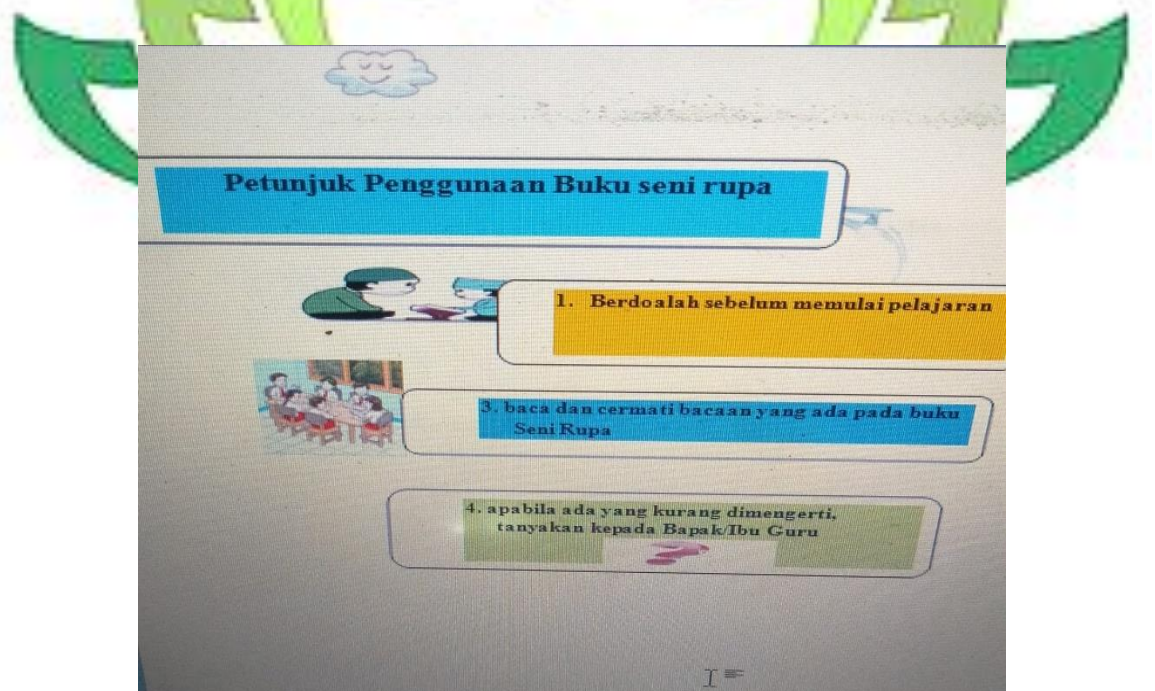
Berikut adalah isi kata pengantar pada buku seni rupa yang dikembangkan.



Gambar 4.4 Tampilan Kata Pengantar.

### 3) Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan yang ada dibuku ini adalah sebagai berikut:



Gambar 4.5 Tampilan Petunjuk Penggunaan Buku Seni Rupa.



#### 4. Daftar Isi

Memuat daftar isi dalam buku panduan beserta halamannya yang bertujuan untuk memudahkan pembaca pada saat menggunakannya.

DAFTAR ISI	
Kata Pengantar .....	i
Daftar Isi .....	iii
Daftar Gambar .....	vi
Standar Kompetensi .....	ix
Kompetensi Dasar .....	ix
Indikator Pencapaian .....	ix
Tujuan Pembelajaran .....	x
BAB I Konsep Seni Rupa .....	1
A. Pengertian Seni Rupa .....	1
B. Pendidikan Seni Rupa di SD/MI .....	3
C. Tujuan Pendidikan Seni Rupa di SD/MI .....	3
D. Unsur-Unsur Seni Rupa .....	5
1. Unsur Titik .....	5
2. Unsur Garis .....	7
3. Unsur Bidang .....	8
4. Unsur Bentuk .....	9
5. Unsur Ruang .....	10
6. Unsur Warna .....	6
7. Unsur Tekstur .....	14
8. Unsur Gelap - Terang .....	15
E. Prinsip seni rupa .....	17
F. Fungsi seni rupa .....	22

Gambar 4.6 Tampilan Daftar Isi Buku Seni Rupa.

#### 5. Isi buku

Berikut adalah gambaran isi buku seni rupa yang dikembangkan diantaranya:

### BAB I

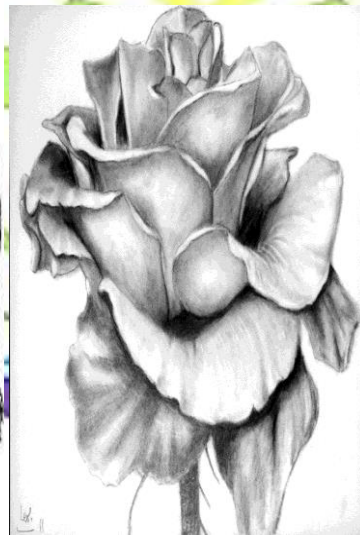
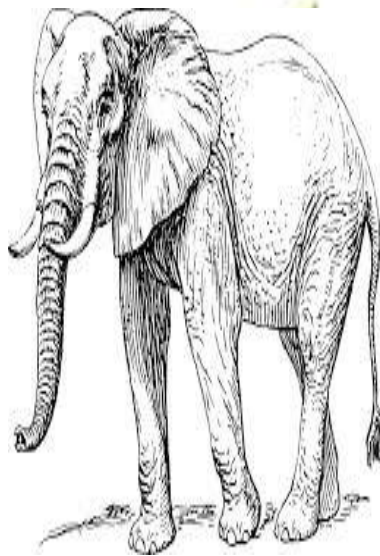
## KONSEP SENI RUPA

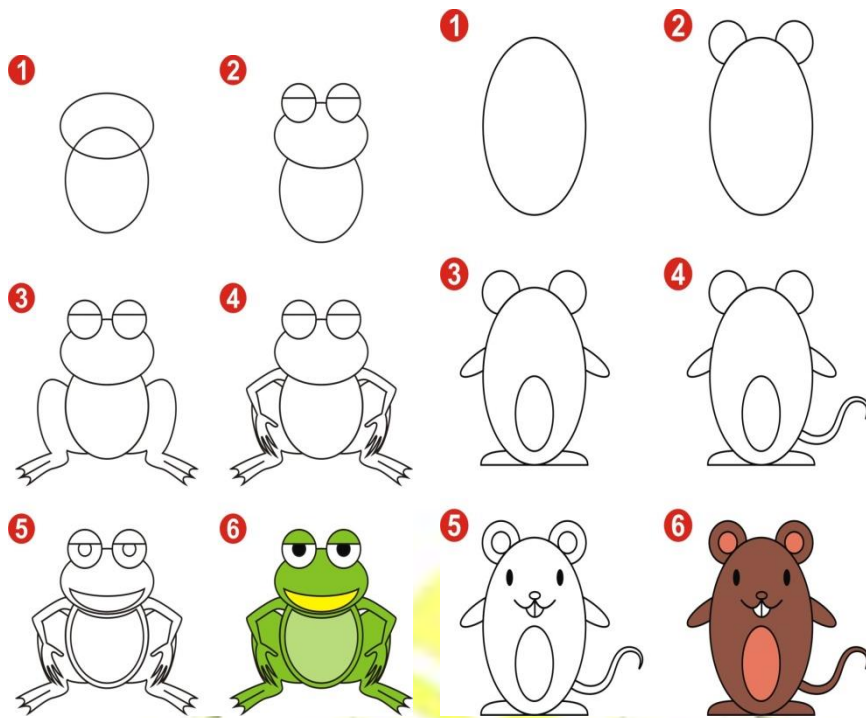




## BAB II

### MENGGAMBAR ILUSTRASI





### BAB III

PAMERAN KARYA SENI RUPA



1



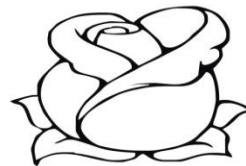
2



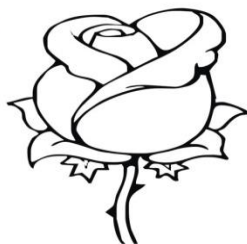
3



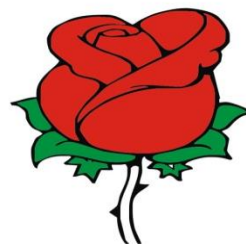
4



5



6



#### 6. Informasi pendukung

Secara khusus, manfaat pameran bagi siswa ditegaskan bahwa: Penyelenggaraan pameran di sekolah memiliki manfaat, di antaranya sebagai berikut:

1. Menumbuhkan dan menambah kemampuan siswa dalam memberi apresiasi terhadap karya orang lain.
2. Menambah wawasan dan kemampuan dalam memberikan evaluasi karya secara lebih objektif;
3. Melatih kerja kelompok (bekerjasama dengan orang lain).

## 7. Tugas-tugas

### Uji Kompetensi

1. Apa pengertian seni rupa?
2. Sebutkan 8 unsur seni rupa...
3. Ada berapa aspek seni rupa? sebutkan...
4. Berdasarkan fungsinya, seni rupa dibagi menjadi 2, sebutkan..
5. Berdasarkan dimensinya, seni rupa dibagi menjadi 2, sebutkan.

## 8. Daftar pustaka .

### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Fad. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: KDT, 2014.
- Kristiani, Dian. *Ensiklopedia Negeriku: Permainan Tradisional*, Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer, 2015.
- Kumiaty, Euis. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak (Panduan Praktis Bagi Guru TK/PAUD, SD Serta Orang Tua)*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.
- M. A. Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia*, Jakarta: Andi Publisher and Printing, 2009.
- Wulan, Erni Ratna. Mengenal Lebih Dekat Permainan Daerah. Jakarta: Pacu Minat Baca, 2014.



#### 4. Validasi Produk

Peneliti dan pengembangan buku seni rupa yang telah didesain, selanjutnya di validasi oleh beberapa ahli, yaitu:

- 1) Ahli materi yaitu Bapak Hasan Satra Negara, M.Pd dan Bapak Yudesta Erfayliana, M.Pd yang merupakan dosen PGMI UIN Raden Intan Lampung.
- 2) Ahli bahasa yaitu Bunda Nurul Hidayah, M.Pd dan Ibu Ernawati, M.Pd yang merupakan dosen PGMI UIN Raden Intan Lampung.
- 3) Ahli media Ibu Yuli Yani, M.Pd dan Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd dosen PGMI UIN Raden Intan Lampung.

Validasi ini dilakukan oleh satu praktisi pendidik dari MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan yaitu Ibu Karsini S.Pd.I dan ibu dengan kriteria sebagai subjek praktisi adalah berpengalaman dibidangnya. Pada tahap ini bertujuan untuk memperoleh masukan, saran, pendapat serta evaluasi terhadap buku seni rupa yang dikembangkan adapun hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan validasi praktisi bidang ahli materi sebagai berikut:

##### a. Hasil Validasi Ahli Materi

- 1) Ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, kebenaran materi dari sistematika materi. Adapun validator yang menjadi ahli materi dari dosen PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) UIN Raden Intan Lampung Bapak Hasan Satra Negara, M.Pd dan Bapak

Yudesta Erfayliana, M.Pd yang merupakan dosen PGMI UIN Raden Intan Lampung hasil data validasi ahli materi tahap 1 dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1. Hasil Validasi uji kelayakan Tahap 1 Ahli Materi.

Aspek Penilaian	Indikator penilaian	Validator		Rata-rata per- indikator
		1	2	
Kesesuaian ukuran materi dengan SK dan KD	1	3	3	60%
	2	4	3	70%
	3	4	4	80%
	4	3	4	70%
Keakuratan materi	5	3	4	70%
	6	3	3	60%
	7	3	4	70%
Pendukung materi pembelajaran	8	4	4	80%
	9	3	3	60%
	10	3	3	60%
	11	4	4	80%
Teknik penyajian	12	4	4	80%
	13	3	3	60%
	14	3	3	60%
Penyajian pembelajaran	15	4	4	60%
	16	3	3	60%
<b>Penilaian Jumlah Skor</b>		<b>54</b>	<b>56</b>	<b>110</b>
<b>Skor maksimal</b>		<b>80</b>	<b>80</b>	<b>160</b>
<b>Persentase</b>				<b>68,75%</b>
<b>Kriteria</b>				<b>Layak</b>

Tabel 4.1 merupakan hasil validasi tahap 1 oleh ahli materi untuk kelayakan bahan ajar berupa buku seni rupa. Total rata-rata persentase validasi materi tahap1 adalah 68,75% termasuk dalam kategori layak untuk diuji cobakan dengan memperoleh saran perbaikan.



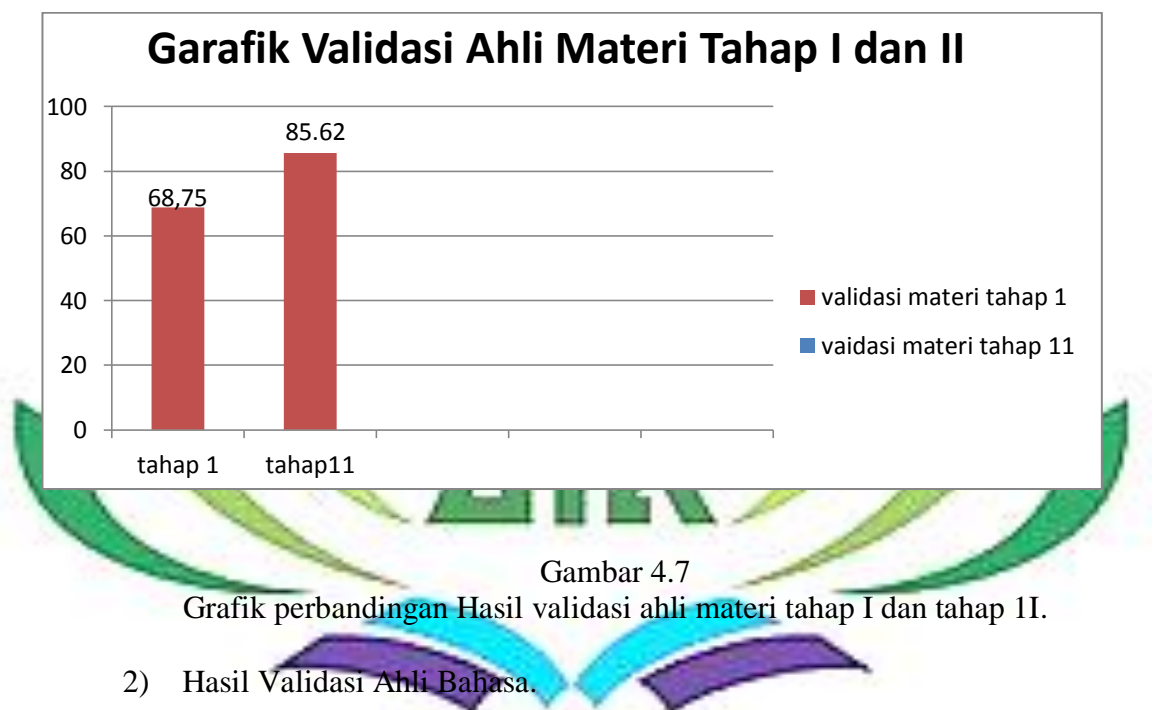
Tabel 4.2

Hasil Validasi Tahap 11 Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator penilaian	Validator		Rata-rata per- indikator
		1	2	
Kesesuaian ukuran materi dengan SK dan KD	1	4	4	80%
	2	4	5	90%
	3	4	4	80%
	4	5	4	90%
Keakuratan materi	5	4	4	80%
	6	4	5	90%
	7	5	4	90%
Pendukung materi pembelajaran	8	4	4	80%
	9	4	5	90%
	10	4	4	80%
	11	4	4	80%
Teknik penyajian	12	4	4	80%
	13	4	5	90%
	14	5	4	90%
Penyajian pembelajaran	15	4	5	90%
	16	5	4	90%
<b>Penilaian Jumlah Skor</b>		<b>68</b>	<b>69</b>	<b>137</b>
<b>Skor maksimal</b>		<b>80</b>	<b>80</b>	<b>160</b>
<b>Persentase</b>				<b>85,62%</b>
<b>Kriteria</b>				<b>Sangat Layak</b>



Tabel 4.2 merupakan hasil validasi tahap II oleh ahli materi untuk kelayakan bahan ajar berupa buku seni rupa. Pada tahap II terjadi peningkatan penilaian dari ahli materi memperoleh jumlah rata-rata persentase 85,62% termasuk kedalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran sehingga buku seni rupa sangat layak diujicobakan.



Validasi ahli bahasa bertujuan untuk menguji kelengkapan dari segi bahan dan kata serta ketepatan kalimat yang digunakan dalam buku seni rupa, kebenaran penggunaan bahasa dan ketepatan ejaan kata dan kalimat. Adapun validator yang menjadi ahli bahasa adalah dosen UIN Raden Intan Lampung Ibu Nurul Hidayah, M.PD dan Ibu Ernawati M.Pd yang berkompeten dalam bidang kebahasaan.

Adapun hasil validasi bahasa tahap 1 dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.3. Hasil Validasi Tahap I Ahli Bahasa  
oleh masing-masing validator.

Aspek Penilaian	Indikator penilaian	Validator		Rata-rata per-indikator
		1	2	
Lugas	1	4	3	70%
	2	4	3	70%
Komunikatif	3	4	4	80%
Dialogis dan interaktif	4	4	3	70%
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5	4	3	70%
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	6	3	4	70%
	7	3	3	60%
Penggunaan istilah	8	3	4	70%
	9	3	4	70%
Penilaian jumlah skor		32	31	63
Skor maksimal		45	45	90
Persentase				70%
Kriteria				Layak

Tabel 4.3 merupakan hasil validasi tahap 1 oleh ahli bahasa untuk kelayakan bahan ajar berupa buku seni rupa. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari penilaian ahli bahasa yang mencakup pada total rata-rata persentase validasi bahasa tahap 1 adalah 70% termasuk ke dalam kategori layak.



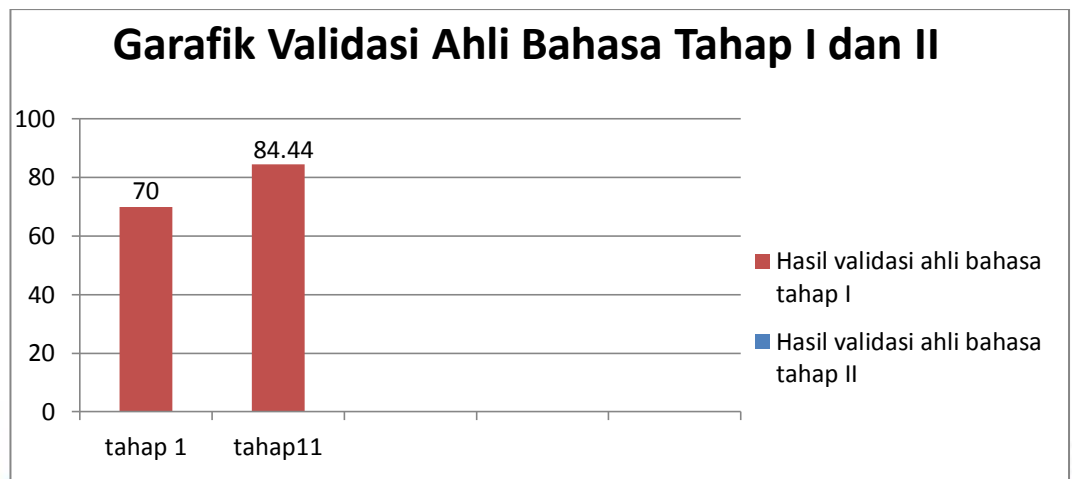
Tabel 4.4

Hasil Validasi Tahap II Ahli Bahasa.

Aspek Penilaian	Indikator penilaian	Validator		Rata-rata per-indikator
		1	2	
Lugas	1	4	5	90%
	2	5	4	90%
Komunikatif	3	4	4	80%
Dialogis dan interaktif	4	5	4	90%
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5	4	4	80%
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	6	4	4	80%
	7	4	4	80%
Penggunaan istilah	8	4	4	80%
	9	5	4	90%
<b>Penilaian jumlah skor</b>		<b>39</b>	<b>37</b>	<b>76</b>
<b>Skor maksimal</b>		<b>45</b>	<b>45</b>	<b>90</b>
<b>Persentase</b>				<b>84,44%</b>
<b>Kriteria</b>				<b>Sangat Layak</b>



Tabel 4.4 merupakan hasil validasi ahli bahasa untuk kelayakan bahan ajar berupa buku seni rupa. Adapun hasilnya dapat diperoleh 84,44%. Pada tahap ini terjadi peningkatan dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran, sehingga buku seni rupa layak diuji cobakan.



Gambar 4.8  
Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 dan II.

### 3) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji penyajian buku seni rupa. Adapun validator yang menjadi ahli media yang terdiri dari 2 dosen UIN Raden Intan Lampung yaitu Ibu Yuli Yani, M.Pd dan Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd. Data validasi media tahap 1 dapat dilihat pada tabel 4.5 .

Tabel 4.5. Hasil Validasi uji kelayakan Tahap 1 Ahli Media.

Aspek Penilaian	Indikator penilaian	Validator		Rata-rata per-indikator
		1	2	
Ukuran buku	1	4	3	70%
	2	4	3	70%
Desain sampul buku ( <i>cover</i> )	3	3	4	60%
	4	3	4	70%
	5	4	4	80%
	6	3	4	70%
Desain bagian isi	7	4	3	70%
	8	3	4	70%
	9	3	4	70%
Kualitas kertas	10	4	4	80%
Kualitas cetakan	11	4	4	80%
	12	3	4	70%
	13	4	3	70%
<b>Penilaian jumlah skor</b>		<b>46</b>	<b>48</b>	<b>94</b>
<b>Skor maksimal</b>		<b>65</b>	<b>65</b>	<b>130</b>
<b>Persentase</b>				<b>72,30%</b>
<b>Kriteria</b>				<b>Layak</b>

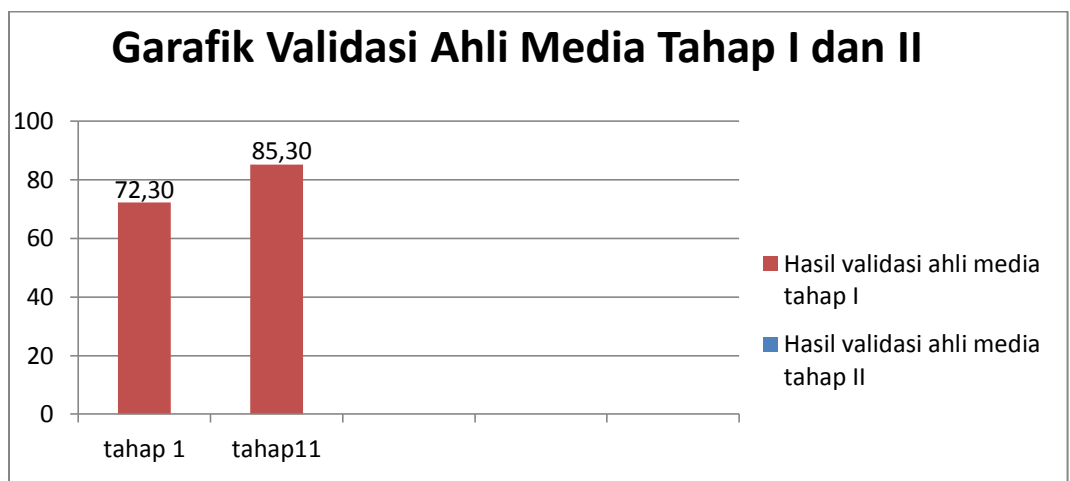
Tabel 4.5 atas merupakan hasil validasi tahap 1 oleh ahli media untuk kelayakan bahan ajar berupa buku seni rupa. Total rata-rata persentase validasi media tahap 1 adalah 72,30% termasuk dalam kategori sangat layak untuk diuji cobakan.

Tabel 4.6

## Hasil Validasi Tahap II Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator penilaian	Validator		Rata-rata per-indikator
		1	2	
Ukuran buku	1	4	5	90%
	2	4	4	80%
Desain sampul buku ( <i>cover</i> )	3	4	5	90%
	4	4	4	80%
	5	4	4	80%
	6	5	4	90%
Desain bagian isi	7	5	4	90%
	8	4	5	90%
	9	5	4	90%
Kualitas kertas	10	4	4	80%
Kualitas cetakan	11	4	4	90%
	12	5	4	90%
	13	4	4	90%
Penilaian jumlah skor		56	55	111
Skor maksimal		65	65	130
Persentase				85,30%
Kriteria				Sangat Layak

Tabel 4.6 merupakan hasil validasi tahap II oleh ahli media untuk kelayakan bahan ajar berupa buku seni rupa. Total rata-rata persentase validasi media tahap 1 adalah 85,30% termasuk dalam kategori sangat layak untuk diujicobakan.



Gambar 4.9  
Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media Tahap I dan Tahap II

## 5. Perbaikan Desain

Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan-masukan dari validator yang berkompeten, baik ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, maupun ahli praktisi (pendidik) MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan, MIN 6 Jati Agung Lampung Selatan. Adapun saran atau masukan untuk perbaikan adalah sebagai berikut:



Tabel 4.7 Saran dan Masukan Terhadap Bahan Ajar

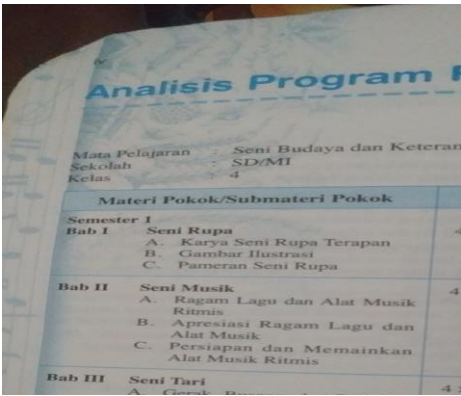
Buku Seni Rupa Kelas IV

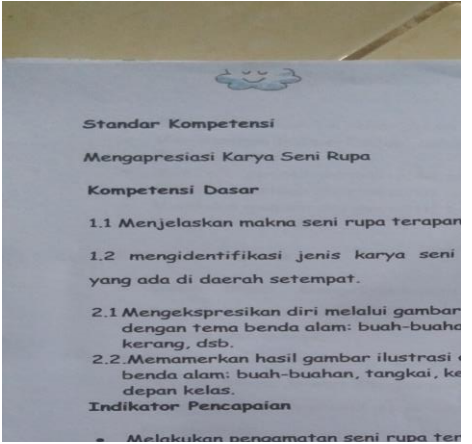
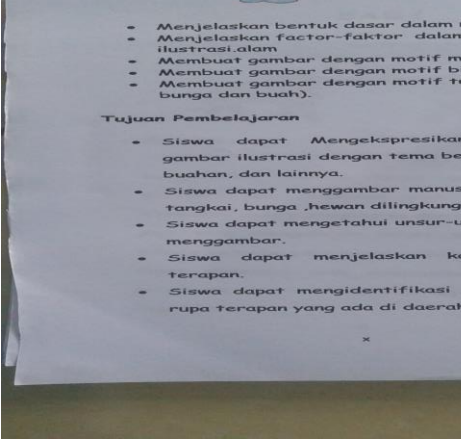
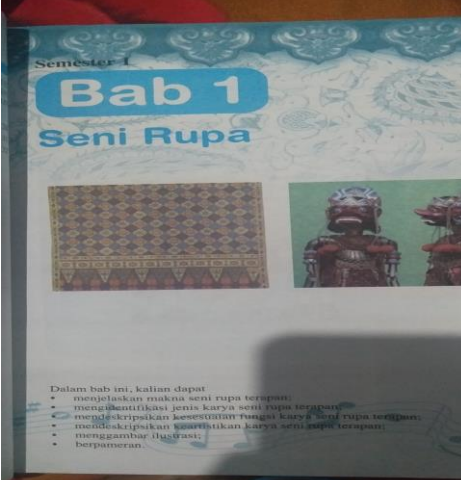
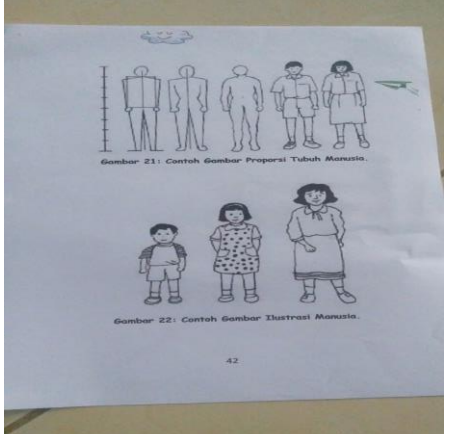
NO.	Validator	Saran
1.	Ahli materi	1. Tambahkan SK dan KD. 2. Materi perlu diperjelas lagi.
2.	Ahli Bahasa	3. Perbaiki kesalahan pada tanda baca. 4. Perbaiki penulisan bahasa asing (harus dinamika
3.	Ahli Media	5. Pada caver gunakan warna yang menarik 6. Judul buku belum mewakili isi buku. 7. Tambahkan sinopsis di caver belakang

a) Tindak Lanjut Saran dari Ahli Materi

Penelitian dan pengembangan bahan ajar buku seni rupa mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas IV ini telah diperbaiki sesuai dengan saran dari ahli materi. Saran yang diberikan yaitu penulisan yang masih terdapat huruf yang kurang atau lebih dalam penulisannya. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.8 Perbaikan Pada penulisan.

<p><b>Produk Awal</b></p> <p>Buku cetak yang digunakan tidak mencantumkan SK dan KD serta Indikatornya.</p>	
---	--

<p><b>Sebelum revisi</b></p> <p>Mencantumkan SK dan KD dengan indikator tujuan pembelajarannya.</p>	
<p><b>Sesudah Revisi</b></p> <p>Penambahan pada tujuan pembelajaran Sehingga dapat diketahui tujuan Pembelajaran dengan buku seni rupa.</p>	
<p><b>Produk Awal</b></p> <p>Buku cetak yang digunakan di MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan.</p>	
<p><b>Sebelum revisi</b></p> <p>Validator menyarankan untuk menambahkan gambar yang biasa ditemui oleh peserta didik seperti gambar kursi, meja, pensil, buku dan lainnya.</p>	

<p><b>Sesudah Revisi</b></p> <p>Produk buku seni rupa sudah direvisi berdasarkan saran validator yaitu menambahkan sumber refisi pada setiap gambar.</p>	
--	--

b) Tidak Lanjut Saran dari Ahli bahasa

Penelitian dan pengembangan bahan ajar buku seni rupa mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas IV ini telah diperbaiki sesuai dengan saran dari ahli bahasa yaitu terdapat bahasa yang belum baku. Berikut revisi ahli bahasa disajikan dalam bentuk tabel.


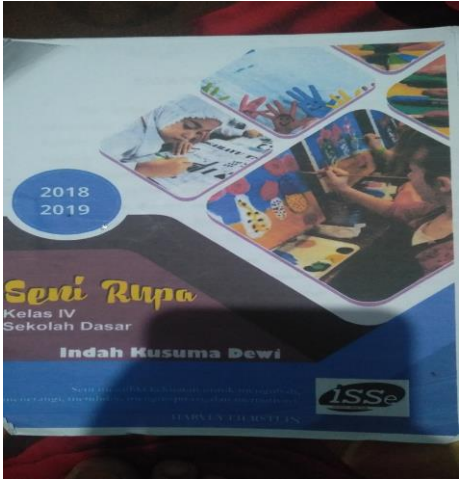
Tabel 4.10 Revisi Produk dari Ahli Bahasa.

<p><b>Sebelum Revisi</b></p> <p>Validator menyarankan untuk memperbaiki kesalahan pada ejaan juga memperbaiki penulisan pada kata asing.</p>	<p>Terdapat 4 jenis ke seimbangan, yaitu: keseimbangan sentral (terpusat), keseimbangan diagonal, ke seimbangan simetris, dan keseimbangan asimetris.</p>
<p><b>Sesudah revisi</b></p> <p>Buku seni rupa sudah direvisi sesuai dengan saran validator yaitu memperbaiki ejaan dan penulisan dengan menggunakan bahasa asing.</p>	<p>Terdapat 4 jenis keseimbangan, yaitu: keseimbangan sentral (terpusat), keseimbangan diagonal, keseimbangan simetris, dan keseimbangan asimetris.</p> <p>1 Trama (Duthma)</p>

c) Tindak Lanjut Saran dari Ahli Media

Pada penilaian buku seni rupa untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) kelas IV dari validator merevisi tampilan cover baik tampak depan maupun belakang. Hasil revisi ahli media di sajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4.11 Hasil Revisi Produk dari Ahli Media.

<p><b>Produk Awal</b></p> <p>Cover buku cetak yang digunakan MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan.</p>	
<p><b>Sebelum revisi</b></p> <p>Buku seni rupa direvisi sesuai dengan saran validator yaitu cover bagian depan menggunakan logo UIN, judul mewakili isi buku, dan penggunaan tahun ajaran dihapus.</p>	



## MENGAPRESIASI KARYA SENI RUPA



Gambar 4.10 Produk Sebelum di revisi

### Sesudah direvisi

Buku seni rupa direvisi sesuai dengan saran validator yang menambahkan judul sesuai dengan isi buku logo uin sehingga cover kelihatan lebih menarik.



## MENGAPRESIASI KARYA SENI RUPA



# Seni Rupa

Kelas IV  
Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah

**Indah Kusuma Dewi**

PROGRAM PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH (PGMI)

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN



### Sebelum revisi

Saran dari validator cover belakang untuk ditambahkan sinopsis mengenai buku.

Indah Kusumadewi lahir pada tanggal 23 juni 1996 di Tanjung Seneng. Menyelesaikan pendidikan di SDN 2 Marga Agung dan melanjutkan sekolahnya di MTS AL-Hidayah dan SMA Sunan Kali Jaga Jati Agung Lampung Selatan. Pada tahun 2014 melanjutkan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung fakultas Tarbiyah dan Keguruan prodi PGMI

### Sesudah Revisi

Cover di rubah sesuai saran validator.



## Profil penulis



Indah Kusumadewi lahir pada tanggal 23 juni 1996 di Tanjung Seneng. Menyelesaikan pendidikan di SDN 2 Marga Agung dan melanjutkan sekolahnya di MTS AL-Hidayah dan SMA Sunan Kali Jaga Jati Agung Lampung Selatan. Pada tahun 2014 melanjutkan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung fakultas

Bahan ajar SBK/buku seni rupa

Buku seni rupa bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan. Di dalam isi buku ini mengupas tentang seni rupa di SD/MI. Selain itu juga di jelaskan tentang pengertian,tujuan,manfaat dan penjelasan tentang materi seni rupa,unsur-unsur seni rupa, jenis, mengambar ilustrasi serta pameran karya seni rupa. Penjelasan tentang materi gambar ilustrasi dimana di dalam buku ini akan memudahkan anak untuk menggambar dikarenakan ada langkah-langkah dalam menggambar. Dengan ini peserta didik dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam belajar seni rupa. Tujuan akhirnya peserta didik dapat mengembangkan

## 6. Uji Coba Produk.

Setelah produk melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media telah selesai diperbaiki, selanjutnya produk diujicobakan dengan skala kecil yang terdiri dari 12 peserta didik , uji lapangan terdiri dari 30 peserta didik.

Berikut adalah hasil ujicoba produk sebagai berikut:

a. Uji Skala Kecil

Pada uji skala kecil dimaksudkan untuk menguji kemenarikan produk, peserta didik dalam skala kecil ini melihat buku seni rupa yang diberikan, dan diakhir uji coba produk melibatkan 12 peserta didik secara *heterogen* berdasarkan kemampuan dikelas dan jenis kelamin kemudian peserta didik diberi angket untuk menilai kemenarikan buku seni rupa. Uji skala kecil dilakukan di MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan. Hasil respon peserta didik terhadap bahan ajar buku seni rupa dapat dihasilkan 83,05% dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “sangat layak” hal ini berarti bahan ajar buku seni rupa yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria menarik untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar pada peserta didik kelas IV SD/MI.

Tabel 4.12. Hasil uji coba skala kecil.

No.	Kode	F	N	P	Kriteria
1-12	R1-R12	598	720	83,05	Sangat Layak

b. Uji coba lapangan

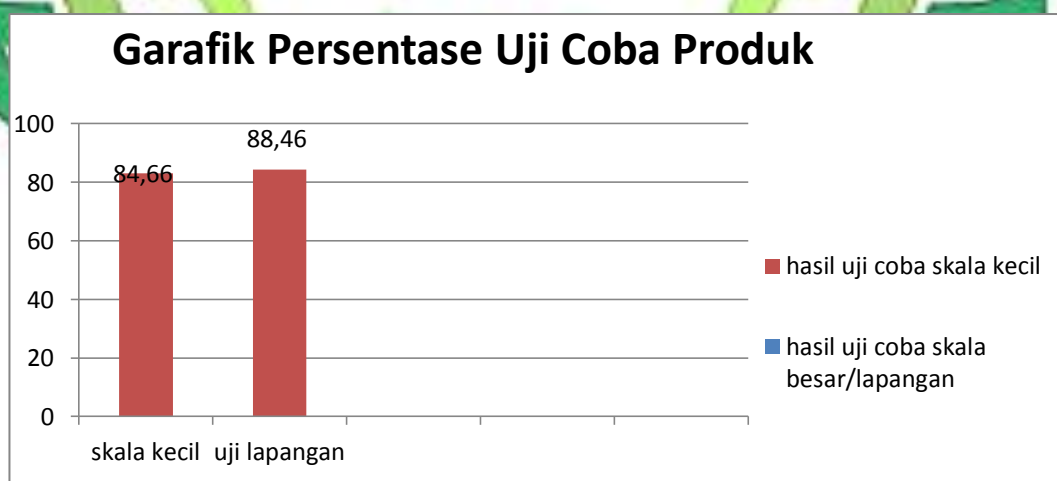
Setelah melakukan uji coba skala kecil, kemudian produk diujicobakan kembali keujicoba lapangan. Uji coba lapangan ini dilakukan untuk meyakinkan data dan mengetahui kemenarikan produk secara luas. Responden pada uji coba kelompok besar ini berjumlah 30 peserta didik SD/MI kelas IV dengan cara memberikan angket untuk mengetahui respon



peserta didik terhadap kemenarikan bahan ajar buku seni rupa. Uji coba lapangan ini dilakukan di MIN 6 Jati Agung Lampung Selatan. Hasil respon peserta didik terhadap buku seni rupa diperoleh rata-rata 84,16% dengan kriteria intepretasi yang dicapai yaitu “sangat layak”, hal ini berarti buku seni rupa yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria sangat menarik untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar pada Peserta Didik Kelas IV SD/MI.

Tabel 4.13 Hasil uji coba skala besar.

No.	Kode	<i>F</i>	<i>N</i>	<i>P</i>	Kriteria
1-30	R1-R30	2401	2850	84, 16%	Sangat layak



Gambar 4.10  
Grafik Perbandingan Hasil Uji Coba Skala Kecil dan Uji Lapangan.

## 7. Revisi Produk.

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar untuk mengetahui kemenarikan buku seni rupa, produk dikatakan

kemenarikannya sangat tinggi tidak dilakukan uji coba ulang. Selanjutnya buku seni rupa dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik dan pendidik di MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan dan MIN 6 Jati Agung Lampung Selatan.

## **F. Pembahasan**

Hasil penelitian adalah telah dikembangkannya bahan ajar buku seni rupa untuk mata pelajaran Seni budaya dan ketarampilan khusus materi seni rupa atau dengan standar kompetensinya adalah mengapresiasi karya seni rupa. Penelitian ini dilakukan di MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan dan MIN 6 Jati Agung Lampung Selatan.

### **1. Analisis hasil Validasi Ahli Materi**

Berdasarkan penilaian dari ahli materi tahap I dan tahap II pada bahan ajar buku seni rupa ini menunjukkan skor yang berbeda dimana skor yang diperoleh pada tahap I 68,75% pada tahap II skor yang diperoleh 85,62%. Untuk dapat memberi makna dan pengambilan keputusan, digunakan ketepatan sebagai indikator keberhasilan validasi oleh ahli materi pembelajaran. Hasil persentase menunjukkan bahwa persentase yang diperoleh apabila diperoleh skor di atas 80,01%-100% menunjukkan kriteria “Sangat Layak” dengan ini hasil dari tahap II hasil validasi materi menunjukkan bahan ajar buku seni rupa yang dikembangkan memiliki kriteria “Sangat Layak”. Selain disajikan dalam bentuk tabel data juga disajikan dalam bentuk grafik. Perbandingan uji materi tahap I dan II dapat dilihat pada gambar 4.7, pada tahap satu diperoleh skor 68,75%, setelah direvisi pada tahap II Skor

mengalami peningkatan menjadi 85,62%. Selisih antara tahap I dan II adalah 16,87%.

## **2. Analisis Hasil Validasi Ahli Bahasa**

Uji ahli bahasa dilakukan untuk mengkaji baik segi bahasa, aspek lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa, dan penggunaan istilah. Uji coba bahasa dilakukan dengan 2 tahap. Berdasarkan hasil validasi bahasa tahap I dan II pada bahan ajar buku seni rupa menunjukkan skor tahap I 70% dan tahap II 84,44%. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa skor yang diperoleh pada tahap II memiliki kriteria kelayakan “Sangat Layak”. Selain dalam bentuk tabel data juga disajikan dalam bentuk grafik. Perbandingan pada uji ahli bahasa dapat dilihat pada gambar 4.8, pada grafik dapat kita lihat hasil validasi ahli bahasa I dan II mengalami peningkatan. Tahap satu 70% dan tahap II 84,44%, hal ini menunjukkan peningkatannya mencapai 14,44%.

## **3. Analisis Hasil Validasi Ahli Media**

Uji ahli media bertujuan untuk mengkaji baik dari segi tampilan, tata letak teks dan gambar, kesesuaian jenis huruf dan ukurannya, kesesuaian warna serta pemilihan *background*. Uji ahli media dilakukan 2 tahap. Berdasarkan penilaian dari ahli media tahap I dan ahli media tahap II pada bahan ajar buku seni rupa ini menunjukkan tahap I skor yang diperoleh 72,3% dan tahap II 85,3%. Persentase yang diperoleh menunjukkan memiliki kriteria kelayakan “Sangat Layak”. Selain dalam bentuk tabel data juga disajikan

dalam bentuk garfik. Hal ini dapat dilihat pada gambar 4.9. dengan hasil diperoleh menunjukan bahwa mengalami peningkatan pada tahap I dan tahap II. tahap I skor yang diperoleh 72,3% dan tahap II 85,3%. Dengan ini peningkatannya sebanyak 13%.

#### **4. Uji Coba produk**

Uji coba produk dilakukan dengan 2 skala, yaitu skala kecil dan uji coba lapangan. Pada uji coba skala kecil diperoleh 83,05% dan uji lapangan diperoleh 84,18% . Hasil uji coba produk ini bisa dilihat perbandingannya pada grafik 4.10. dari hasil yang diperoleh menunjukan bahwa uji coba produk yang diperoleh menunjukan kriteria “Sangat Layak”. Dari hasil ini dapat diketahui bahwa produk buku seni rupa yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

#### **5. Kelebihan dan Kekurangan Produk Buku Seni Rupa**

Produk pengembangan ini memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a. Dapat dijadikan bahan ajar untuk pendidik dalam mengajar.
- b. peserta didik lebih aktif karena buku seni rupa ini dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok.
- c. Di dalam bahan ajar buku ini terdapat materi seni rupa secara lebih lengkap dibandingkan pada buku SBK materi seni rupa hanya dipersingkat tidak diperjelas.



- d. Gambar yang terdapat di dalam buku seni rupa lebih menarik peserta didik.

Produk pengembangan ini memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut:

- a. Memerlukan biaya yang tinggi karena di dalam penerapannya seluruh peserta didik harus memiliki buku seni rupa ini.
- b. Penerapannya kurang optimal karena memerlukan waktu yang lama dalam proses pembelajaran.
- c. Kurang dapat dilihat secara jauh karena buku ini berukuran sedang.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan bahan ajar untuk pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan atau disebut buku seni rupa kelas IV SD/MI layak untuk dijadikan sebagai bahan ajar. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar buku seni rupa yang dirancang secara khusus sebagai bahan ajar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dirasa sangat membantu dalam proses belajar mengajar baik untuk pendidik maupun peserta didik. Pengembangan bahan ajar buku ini sebagai pelengkap dari bahan ajar yang ada dimana bahan ajar buku seni rupa melengkapi dari materi-materi yang belum ada dan dari pengembangan dari materi yang sudah ada.

2. Bahan ajar buku seni rupa mata pelajaran SBK khusus materi seni rupa yang dikembangkan untuk kelas IV SD/MI ini “sangat layak” untuk dijadikan bahan ajar, penilaian tersebut diperoleh berdasarkan validasi produk oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil penilaian pada ahli materi mencapai 85,62% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil penilaian ahli bahasa persentase yang diperoleh yaitu

84,44% dengan kriteria interpretasi “sangat layak”. Hasil penilaian ahli media mencapai 85,30% dengan kriterianya adalah “sangat layak”.

3. Respon pendidik dari bahan ajar buku yang dikembangkan pendidik memberikan respon yang baik dimana respon tersebut di tuangkan dalam bentuk penjelasan dan angket pendidik. Respon dari pendidik menggunakan 2 pendidik dari masing-masing sekolah. Pendidik memberikan respon yang baik terhadap pengembangan bahan ajar ini dan sangat membantu untuk proses belajar mengajar disekolah. Selain itu juga respon didapatkan dari peserta didik MI Pelita jati Agung Lampung Selatan dan MIN 6 Pelita Jati Agung Lampung Selatan Kelas IV SD/MI terhadap bahan ajar buku seni rupa yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran SBK materi seni rupa yang dikembangkan oleh peneliti baik dalam uji kelompok kecil yang terdiri dari 12 peserta didik dengan persentase kelayakan 83,05% dan uji lapangan yang melibatkan 30 peserta didik dengan persentase kelayakan 84,24% mendapat kriteria penilaian “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar buku seni rupa yang dikembangkan sangat layak digunakan oleh pendidik maupun peserta didik dan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran disekolah.

## **B. Saran**

Beberapa saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

### **1. Pendidik**

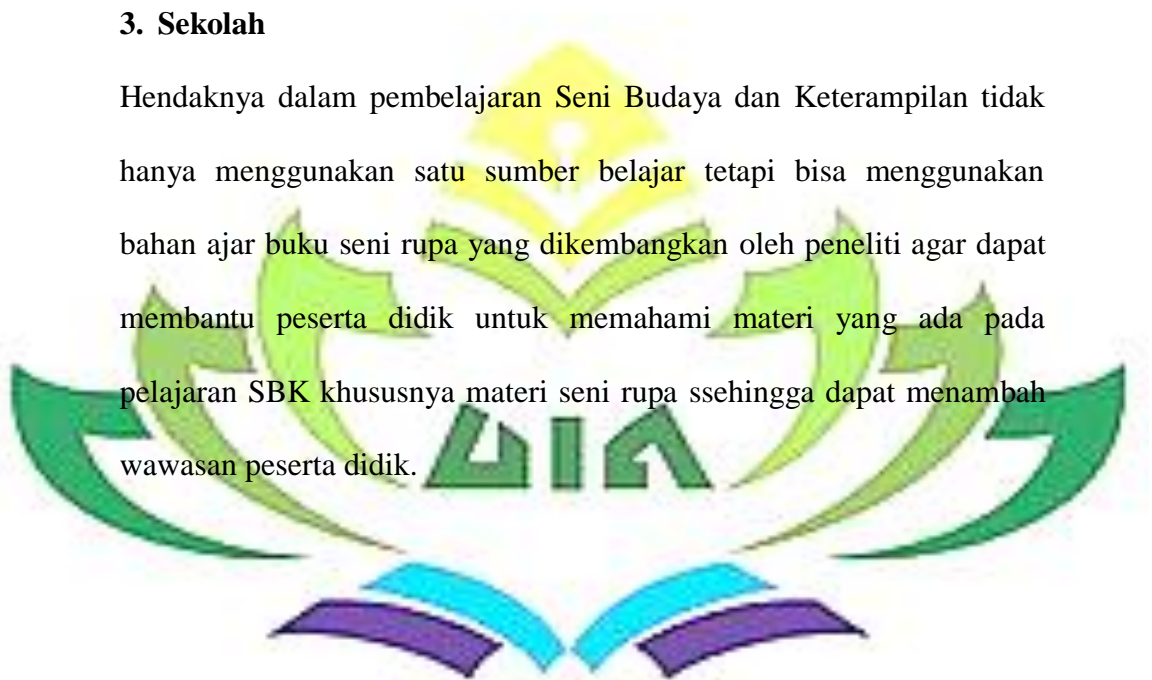
Sebaiknya pendidik maupun peneiti dapat mengimplementasikan bahan ajar buku seni rupa pada ruang lingkup dan materi yang luas.

### **2. Peserta didik**

Bahan ajar buku seni rupa ini disusun sesuai karakteristik peserta didik sehingga diharapkan peserta didik menggunakan secara mandiri.

### **3. Sekolah**

Hendaknya dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan tidak hanya menggunakan satu sumber belajar tetapi bisa menggunakan bahan ajar buku seni rupa yang dikembangkan oleh peneliti agar dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang ada pada pelajaran SBK khususnya materi seni rupa ssehingga dapat menambah wawasan peserta didik.





## DAFTAR PUSTAKA

- Alsya Fauziah Kariem. *Pengembangan Bahan Ajar Tik SMP Mengacu Pada Pembelajaran Berbasis Proyek*. Jurnal Invotec. Volume 1X 2 Agustus 2013.
- Ardipal. *Kurikulum Pendidikan Seni Budaya Yang Ideal Bagi Peserta Didik di Masa Depan*. Jurnal Bahasa dan Seni. Vol: 11 No.1.
- Azhar, Ahmad Zahrani. *Pengembangan Buku Pintar SPT Sebagai Sumber Belajar Siswa di SMK Negeri 2 Klaten*. Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Edisi XII, Volume 1, Tahun 2016.
- Baharudin, Fiteriani Ida. *Analisis Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi pada Materi IPA di MIN Bandar Lampung, Termpil*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Vol. 4, No. 2, Oktober 2017. *Biologi Berbasis E-Learning Pada Materi Eksresi Kelas IX IPA 3 SMAN 4 Makasar*. Jurnal Bionature, Vol. 16 No.1, April, 2015.
- Departemen Agama. *Al-Qur'an Terjemahannya*. Jakarta: karya Insan Indonesia.
- Hakim Lugman. *Pop-Up Sebagai Media Seni Rupa Terapan Untuk Sekolah Dasar Pop-Up As An Instructional Media Of Applied Fine Arts For Elementary School*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa Edisi Oktober 2015.
- Ikhsan, Fuad. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. 2013.
- Irawan Deddy. *Paradigma Pendidikan Seni*. Yogyakarta: Thafa Media Offset. 2017.
- Irwan. *Pengembangan Bahan Ajar Seni Rupa Bermedia Powerpoint Kelas X SMK*. Jurnal Tekno-Pedagogi Vol. 2 No. 2 September 2012.
- Khoirul, Moh. Anwar. *Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar*. Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung Vol.2 No. 2, Desember 2017.
- Komikesari Happy. *Peningkatan Keterampilan Proses SAINS dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievenent Division*. Tadris Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah 01 (1) 2016.

- Kurniawan Hari. *Pengembangan Buku Pintar Metode Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Augmented Reality Pada Smartphone Studi Kasus Mahasiswa Kependidikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang*. Yogyakarta: Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 15 Maret. 2014.
- Lestari Ika. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Padang: Akademika Permata. 2013.
- Mardiyah. *Nilai-nilai Pendidikan Karakter Pada Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Volume 4 Nomor 2 Oktober 2017.
- Nugraha, Danu Aji. *Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi Sets, Berorientasi Konstruktivistik*. Jurnal Of Innovative Science Education 2(1) 2013.
- Ninda Ayu. *Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Karakter dengan Media Kartu Pintar Pada Materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pantangpuuhan Yogyakarta*. PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta.
- Pahlevi Fariza . *Penerapan Metode Pembelajaran Kontektual Pada Materi Karya Seni Rupa Terapan Nusantara Dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa*. E-jurnalmitrapendidikan Vol. 1, No. 1, Maret 2017.
- Prasetya, Nuraga Henry. *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pada Sub Materi Dasar-dasar Nirmana Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Multimedia SMK Negeri Kemilagi Kabupaten Mojokerto*. Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. On Line, Diakses pada 10 April 2018.
- Prastowo, Andi. *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana 2015. Asmarawati.
- Prastyawan. *Menejemen Sarana dan Prasarana*. AL-Hikmah Jurnal Studi Keislaman Volume 6, Nomor 1. Maret 2016.
- Rahmadana Arini dan Daud Firdaus. *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis E-Learning Pada Materi Eksresi Kelas IX IPA 3 SMAN 4 Makasar*. Jurnal Bionature, Vol. 16 No. 1, April, 2015.

Sanjaya Wina. *kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2013.

Sanjaya Wina. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2013.

Santoso, Pria. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Seni Rupamata pelajaran SBK Materi Membuat Batik Jemput Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V SD Lbschool UNNES*. Tesis: Jurusan pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negri Semarang, 2016.

Soehardjo, A.J. *Pendidikan Seni Dari Konsep Sampai Program*. Malang: 2015.

Soehardjo, A.J. *Pendidikan Seni Strategi Pelaksanaan dan Pembelajaran Seni*. Malang: Bayu Media 2015.

Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*. Jakarta:Alfabeta. 2017.

Susanto, Ahmad. *Teori Belajar& Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group,2013.

Syaefudin Udin. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2013.

Wahyuni. *Kerajinan Tangan Pedoman Untuk Guru Sekolah Dasar*. Surabaya: 2018.





## **Dokumentasi Penelitian**



**Peserta didik MI Pelita Jati Agung Belajar Menggunakan Bahan Ajar Buku Seni Rupa.**



**Peserta didik MI Pelita Jati Agung Belajar Menggunakan Bahan Ajar Buku Seni Rupa.**





**Peserta didik MI Pelita Jati Agung Belajar Menggunakan Bahan Ajar Buku Seni Rupa.**



**Membimbing Peserta didik MI Pelita Jati Agung Menjawab Soal.**



**Menjelaskan Bagaimana cara menggunakan buku seni rupa.**



**Peserta Didik MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan Mengisi Lembar Angket.**





**Foto Bersama Wali Kelas IV MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan.**



**Foto Bersama Kepala Sekolah MI Pelita Jati Agung Lampung Selatan.**



**Memberikan Penjelasan Kepada Peserta Didik MIN 6 Jati Agung Lampung Selatan dalam Menggunakan Buku Seni Rupa.**



**Peseta dididk MIN 6 Jati Agung Lampung Selatan belajar menggunakan buku seni rupa.**





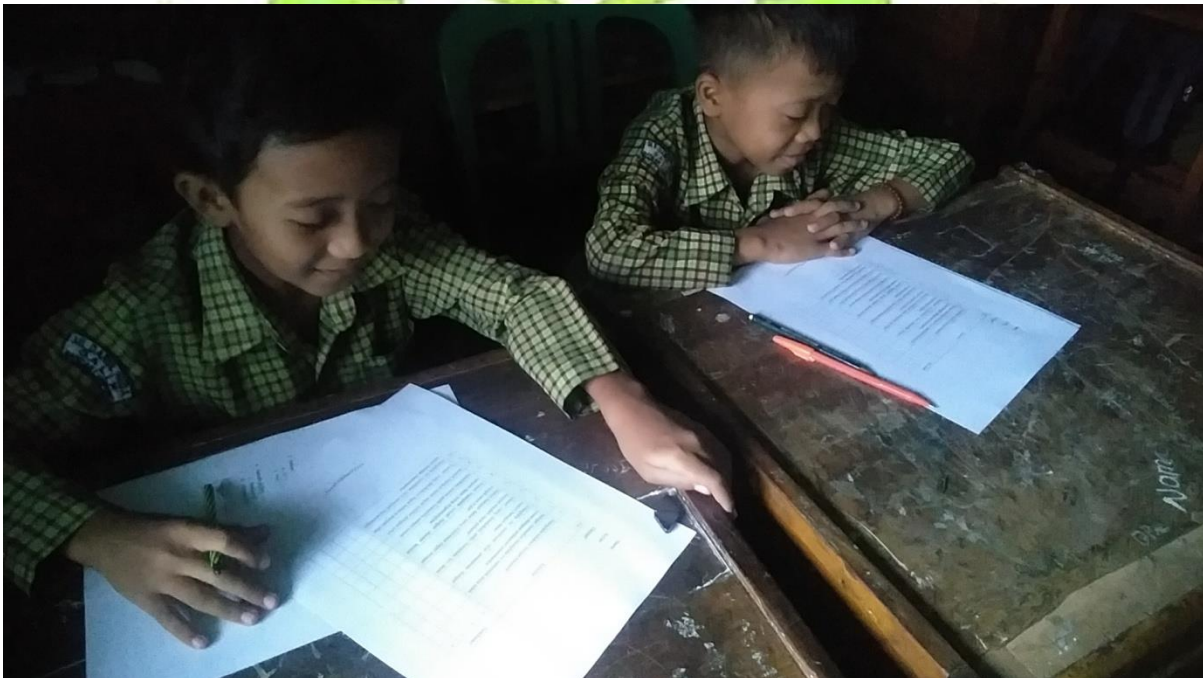
**Membimbing peserta didik menjawab pertanyaan yang ada di dalam buku seni rupa.**



**Membimbing peserta didik dalam menggunakan buku seni rupa.**



**Membagikan angket ke peserta didik MIN 6 Jati Agung Lampung Selatan.**



**Peserta didik MIN 6 Jati Agung Lampung Selatan mengisi lembar angket.**





**Foto bersama wali kelas IV MIN 6 Jati Agung Lampung Selatan.**



**Foto bersama kepala Sekolah MIN 6 Jati Agung Lampung Selatan.**